

『マリオカート』150時間攻略の成果

隔週刊

平成8年12月27日発行(隔週金曜日発行)第12巻第22号(通巻261号)昭和62年9月7日第3種郵便物認可

1996
NO. 13

12月27日号

ファミマガ 64

590YEN

じっくり
攻略

★4本合わせて全30Pで徹底分析

超空間ナイタープロ野球キング

ワンダープロジェクトJ2/ストリートファイターZERO2

ドラゴンクエストIII

★続々と明らかになる真実!!

テュロック/64大相撲

実況Jリーグパーフェクトストライカー

スーパーロボットスピリッツ

新作
情報

巻頭

32P

★ファミマガ64が自信を持って贈る3部構成

マリオカート64超攻略

★一枚上りの操作テクニック伝授
★全16コース完全ナビゲーション
★バトルモードここだけの必勝法



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ミニ四駆を 完全シミュレートだつ!

実在のミニ四駆の車体やパーツを
チューンUPして、熱いバトルに勝ち抜け!!



特別
限定版



スーパー1シャーシ対応
(写真はステッカーを貼った状態です。)
※走行に必要なシャーシ、タイヤ、
モーター他は別途ご用意ください。

初出荷分のみ
シャイニングスコロイドの
フルカウルボディが
入っているぞ!

ゲームボーイ

GAME BOY

ミニ四駆GB

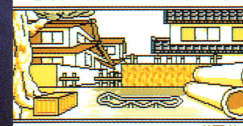
Let's Go!!

ミニよんくタワー 12345の円



グレート ジャパン カップ
レディー ゴー!

きんじょのおきち 12345の円



オレさまに かてたら
おしえてやっても いざ

1997年2月発売予定
¥5,500(予価)

©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©ASCII Corp. ©Creatures Inc. ©Jupiter Co.,Ltd.
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

ASCII

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

発売!

メーカー希望小売価格
¥8,800 (税別)

ミニ四駆レースシミュレーションRPG

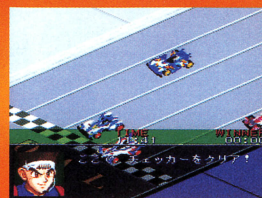
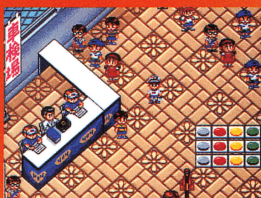
スーパーファミコン

ミニ四駆



シャイニング スコーピオン

レッツ&ゴー!!



グレードアップパーツを集めて、キミのマシンを最速にセッティングしよう。
大人気アニメ「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」のキャラクターと爆走勝負だ!

友達とデータを持ちよって

フリーバトルモードで5人同時対戦!

「パスワード」入力か「ターボファイルツイン」使用

512 ターボファイルツイン対応
ターボファイルツインはアスキーの商標です。

「ミニ四駆シャイニングスコーピオン」をもっと楽しく!

好評発売中!

ターボファイルツイン
TURBO FILE TWIN

データ保存に便利な記憶装置。
愛車のセッティングを保存して
友達とバトル
しよう!



◆スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー
◆メーカー希望小売価格 ¥7,500 (税別)
©ASCII Corp.

12月20日発売

「レッツ&ゴー!!」のアスキーグリップ

ascii Grip

片手で操作できるからプレイが快適!
セッティング記録用シートと、「レッツ&ゴー!!」
キャラクターのシールも
ついてるぞ!



◆スーパーファミコン用片手コントローラ
◆メーカー希望小売価格 ¥2,480 (税別)
ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1996 ASCII Corp.

ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1996 ASCII Corp.

12月20日

金
か



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応



ハドソン
オリジナル
限定
ビーダマン
付き!
ビーダマン
B-DAMAN



※ビーダマンは(株)タカラの商品です。

JBA
ALL JAPAN B-DAMAN ASSOCIATION
認定



マスター攻略王

ユーモア
ネットワーク
会員募集中!!

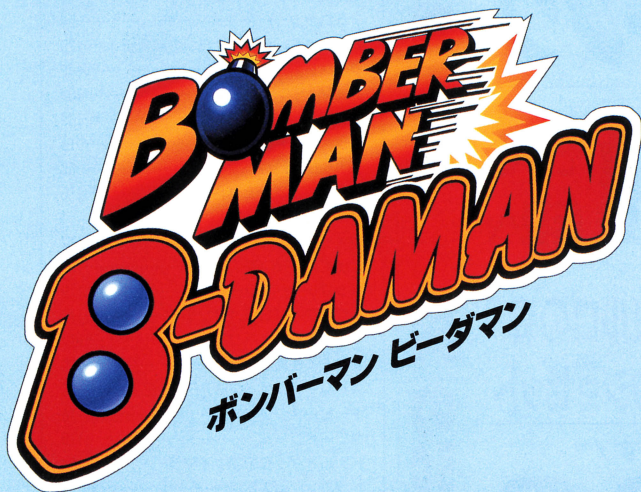
雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい
入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。
ハドソンユーモアネットワーク事務局(土日祝祭日は休みです)
〒174-91 東京都板橋区私書箱20号 ☎03-3293-2933(9:00~18:00)

ユーモア
アクセス

新情報満載の、新テレホンサービス!
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901
■名古屋/052-586-9900 ■大阪/06-251-9900
■福岡/092-713-9900



全国のビーダー待望の、これがボンバーマンビーダマンだ!!



12/20

発売日迫る!

希望小売価格

5,980円(税別)



バトルモード

ゲームだけの4人対戦バトル!!



スーパーファミコン®は任天堂の登録商標です。©1995 HUDSON SOFT

君の爆テクで、最強ビーダーをめざせ!!

爆技炸裂!!



HUDSON®

ゲームの情報がいっぱい!

HUDSON HOME PAGE <http://www.hudson.co.jp/>

ハニーちゃんのインターネット <http://honey.hudson.co.jp/>



Hyper Fun Club

はに〜





1996
がつ 12月27日号 No.

13

FAMIMAGA64

CONTENTS

ゲーム別さくいん

N64 ◆スポーツゲームお約束データ攻略! まずはセントラルリーグ編だ!!

44 超空間プロ野球キング ナイター

SFC ◆アリアハン大陸以降をガイド攻略。旅のお供にぜひどうぞ

74 スーパードラゴンクエストIII ファミコン

N64 ◆今回のヒント集はダンジョン編と銘打ち、マップ付き!

82 ワンダープロジェクトJ2 森のジョゼット

SFC ◆長らくお待ちしました! いざっ、キャラ別攻略、始めます!

86 ファイターZERO2

N64 ◆ミニゲームのアイデアを大募集!! 『パワーリーグ4』の発表もアリなのだ

56 64大相撲もアイデア募集!

63 FAMIMAGA64 RANKING BOX

70 読者プレゼント

124 サテラビューステーション

114 超ウルトラ技

〈金コイン技〉スーパードンキーコング・ワ
ープで楽々ゴール! 〈銅コイン技〉ワンダー
プロジェクトJ2・お話でお金を増殖 ほか

130 新作ゲームカレンダー

67 ファミジャーナルR

121 USAホットライン

125 RGBマニアック

128 超新ロックオン

〈ニンテンドウ64〉雷のごとく〜超高速闘
碁〜/ドラえもん/麻雀64 〈スーパーファ
ミコン〉ふね太郎

次号予告、すごいへべれけ
カレンダー早耳情報

●ニンテンドウ64

雷のごとく〜超高速闘碁〜128
ウェーブレース64119
実況Jリーグ

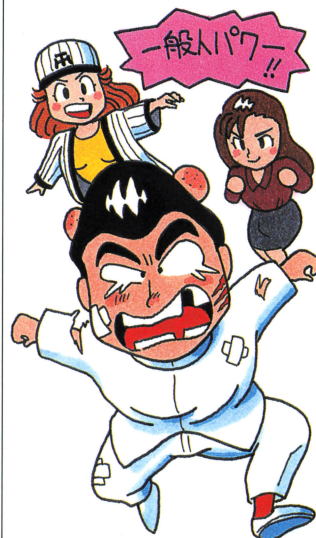
パーフェクトストライカー.....96
スーパーマリオ64118
スーパーロボットスピリッツ.....52
超空間ナイター プロ野球キング.....44
テュロック.....54
ドラえもん のび太と3つの精霊石129
プラストドザー42
麻雀MASTER102
麻雀64129
マリオカート64.....8
64大相撲(仮称).....56
ワンダープロジェクトJ282, 115

●スーパーファミコン

ウィザードリィ・外伝IV117
Cu-On-Pa SFC.....106
サラブレッドフリーダーIII119
実況パワープロレスリング'96119
スーパードンキーコング3114
すごろく 銀河戦記108
ストリートファイターZERO286
ダービースタリオン96116
タワードリーム116
ドナルドダックのマウイマラド104
ドラゴンクエストIII.....74
ふね太郎128
マーヴェラス118
マスク107

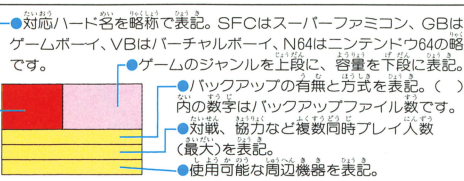
●ゲームボーイ

13色対応 クレヨンしんちゃん
オラのごきげんコレクション112
13色対応
スーパーブラックバスケット109
13色対応 スヌービーの
はじめてのおつかい111
13色対応 不思議のダンジョン
風来のシレンGB118
13色対応 ボンバーマンGB3110
13色対応 みどりのマキバオー113
13色対応 ヨッシーのパネポン116



- ウルトラ技に関する質問は☎022-213-7555
- それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
- 広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限りませす。ゲームの解答やヒントについては答えていません。



●表紙デザイン/保坂一彦 ●表紙モチーフ/マリオカート64 ケーキ制作/マルメゾン 撮影/青木雅

ファミコンコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。

●徳間書店インターメディア 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています。©1996 Nintendo 記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「/」で区分し、同一ページに複数の著作権者が存在する場合は「・」で区分しています。「R」「TM」などの表記は省略させていただきます。

本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。

ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

N64

8 巻頭攻略 32P

◆最速の男たちが贈る華麗なる攻略! 大会の告知も見逃すな!!

マリオカート64

みやもと しげる
+ 宮本 茂
ここだけの話

N64

◆画面26点一挙公開! ファンキーなゲームシステム部分に急接近する!!

42

ブラストダーザー



N64

◆開発段階の画面を入手。スーパーロボットたちの雄姿(ワイヤーフレーム)をご覧ください!

52

スーパーロボットスピリッツ



N64

◆新着画面入手とともに開発者のインタビューに成功! 『テュロック』の隠された秘密が明らかに

54

テュロックダスター 開発者インタビュー

N64

◆3Dスティックを使った選手の動きをお茶の間に! N64版実況シリーズ第1弾が早くも発売されるゾ

96

実況Jリーグ パーフェクトストライカー

N64

◆人間くさいやつらとの対局が楽しめます

102

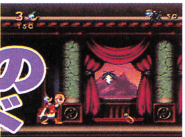
麻雀MASTER

SFC

◆ドナルドの愉快痛快な冒険

104

ドナルドダックの マウイマラード



SFC

◆コロン、コロンと転がして消しちゃおう

106

Cu-On-Pa SFC

SFC

◆アクションコメディ登場

107

MASK



SFC

◆銀河の歴史はサイコロで

108

すごろく 銀河戦記

GB

◆自由気ままにB・F!

109

スーパーブラック バスポケット

GB

◆モトボンバーは全部で4台

110

ボンバーマン GB3

GB

◆買い物、うまくできたかな

111

スヌーピーのはじめてのおつかい

GB

◆ミニゲームがいっぱい

112

クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション

GB

◆んあー、と走るのねん

113

みどりの マキバオー

16コースの最速ポイント

攻略

!!

MARIO KART

マリオカート
64

任天堂
いんてんどう

12月14日発売予定

9800円

N64 レース
96M

バックアップ(最大1)
最大4人同時プレイ可
コントローラバック対応

N64

プレイ時間9,000分^{ふん}で究めた^{きょうめた}

『マ^{さい}リ^{そく}カー』最^{ほう}速^{そく}の法^{はっ}則^{けん}を発^{きさ}見^き!!
ベ^{きさ}ス^{きさ}トラ^{きさ}ップ^{きさ}を刻^{きざ}むた^めのテ^きク^きニ^きッ^きク^き
と走^{そう}行^{こう}ポ^{かん}イ^{ぜん}ン^{こう}ト^{かい}を完^{かん}全^{ぜん}公^{こう}開^{かい}す。チ^ちェ^えッ^えカ^かー^かフ^ふラ^ふッ^ふグ^ぐはキ^きミ^みのた^ため^めに振^ふら^られ^れるこ^この^のに^にな^なる!!

システム^{こうりやく}攻略 P-10

ドリフトからミニターボへ移す
秘^ひ密^{みつ}テ^てク^くニ^にッ^っク^くとアイ^{あい}テ^てム^むの^の有^{ゆう}
効^{きう}な利^り用^{よう}法^{ほう}を公^{こう}開^{かい}す!!

レース^{こうりやく}モード^{こうりやく}攻略 P-18

全^{ぜん}16^{じゅう}コ^{こう}ー^えス^すのテ^てク^くニ^にッ^っク^くポ^ぽイ^いン^ん
ト^とを徹^{てつ}底^{てい}解^{かい}析^{せき}。編^{へん}集^{しゅう}部^ぶがた^たた^たき
出^でした目^め標^{ひょう}タ^たイ^いム^むを塗^ぬり替^かえ^える

バトル^{こうりやく}モード^{こうりやく}攻略 P-36

ライ^{らい}バ^ばル^るに^には絶^{ぜつ}対^{たい}に教^{おし}え^えら^られ^れな^ない。バ^ばト^とル^るモ^もー^えド^どの必^{ひつ}勝^{しょう}テ^てク^く
ニ^にッ^っク^くを余^{あま}すところなく解^{かい}説^{せつ}

CONTROL

CHARACTER

ITEM

SYSTEM

システム攻略



基本的なカー트의操作方法から、アイテムの有効的な使い方まで、システム面を全面的に解説していくぞ！



ドリフト走行はすぐマスターできる。さらにもっとすごいテクニックを伝授していくぞ

カートは基本的にはアクセルを押して、3Dスティックでハンドルをきるだけで動かすことが可能。そのほかにもレース中にカメラや画面表示を任意に切り換えることも可能だ。

まずはカー트의操作をマスターしよう

カートをスタートラインへつる前に、コントローラの操作を完璧にしよう。基本的にハンドル、アクセル、ドリフトの組み合わせによって、さまざまな走行テクニックが可能になるのだ。カート操作に必要な一連のテクニックを順に説明していく。

CONTROL

基本操作

基本操作を知らなければ
レースに出る資格はない

トリガーボタン BGMの音量設定 押すごとにゲーム中のBGMをノーマルの音量から、50%オフ、100%オフに切り換えることができる。集中するのなら50%オフがオススメ。	標準カメラ ひょうじゆんカメラ 押すごとにカメラの視点と切り換えることができる。カメラは「標準カメラ」と「広角カメラ」が用意されていて、好きな方を選べる。	Cボタンユニット カメラチェンジ 押すごとにカメラの視点と切り換えることができる。カメラは「標準カメラ」と「広角カメラ」が用意されていて、好きな方を選べる。	広角カメラ こうかくカメラ ひょうじゆんカメラ 押すごとにカメラの視点と切り換えることができる。カメラは「標準カメラ」と「広角カメラ」が用意されていて、好きな方を選べる。	標準カメラ ひょうじゆんカメラ 押すごとにカメラの視点と切り換えることができる。カメラは「標準カメラ」と「広角カメラ」が用意されていて、好きな方を選べる。	Bタイプ Aタイプ Cタイプ Aはコースマップを表示、Bは速度計を表示、Cはランキングデータを表示する	Cボタンユニット 画面表示の切り換え 押すごとに画面表示が次々と変わり、知りたい情報を一目で確認できる。1人用と対戦用では多少画面構成が違うので注意しよう。	マリオカート64 操作の一覧表
---	--	---	---	--	---	---	---------------------------

3Dスティック ハンドル カー트의ハンドルとなる。3Dスティックを倒す量によって曲がり方が違い、倒した傾きが大きいほどハンドルを大きく切ることができる。	Cボタンユニット アイテム発射 アイテムを持っているときに押すと、アイテムをカー트의周りにセッしたり、そのアイテムを使用することができる。		ドリフト 3Dスティックを曲がる方向に倒し、トリガーボタンを押しながらハンドルをきると、ドリフト走行ができる。タイヤを滑らしながら高速でコーナーを曲がれるのだ。	Rトリガーボタン ドリフト 3Dスティックを曲がる方向に倒し、トリガーボタンを押しながらハンドルをきると、ドリフト走行ができる。タイヤを滑らしながら高速でコーナーを曲がれるのだ。
---	--	--	--	--

停止中 B+ バック走行 その場でバック走行が可能。コースアウト後の復帰に利用すると威力を発揮する	停止中 B+A スピントーン その場でクルッと方向転換できる。方向転換後、カメラが正面の映像をとらえる	Bボタン ブレーキ カー트의ブレーキとなる。ハンドル、アクセルとの組み合わせで「スピントーン」や「バック走行」を行うこともできる。	再スタートダッシュ ジュゲムがコースにもどしてくれる直前にアクセルオン	ロケットスタート 信号が青に変わる瞬間にアクセルを押すと発動する	Aボタン アクセル カー트의アクセルとなる。タイミングよく押せば、「ロケットスタート」や「再スタートダッシュ」などのテクニックも使うことができる。
--	--	--	---	--	--

○ドリフト中はスピードが落ちない!!
速度計にその差がよく表れている



ドリフトコーナーをまわる

○最初はうまくドリフトができずハンドルをきるだけの単純なコーナーリング

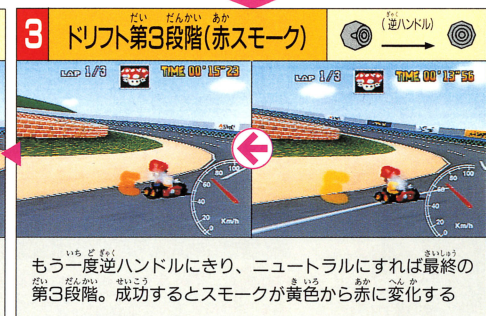
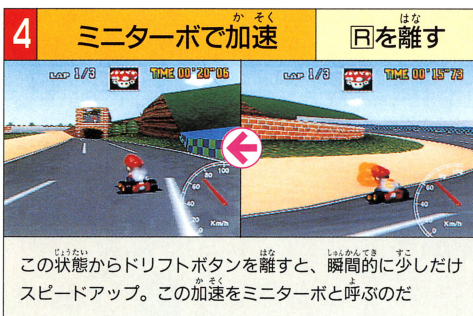
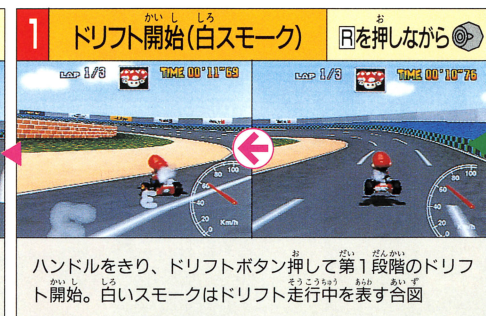
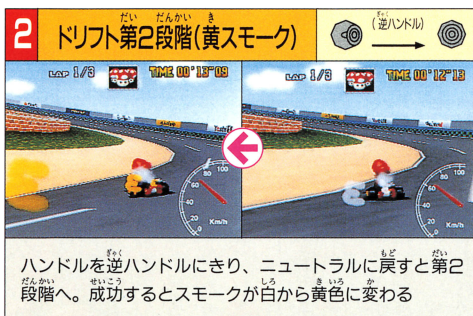


普通コーナーをまわる

ひともしにつけておきたい。

高速でコーナーリングする時のドリフト走行はもう基本中の基本。ドリフト中はハンドルをきってもスピードが落ちないので、高速でコーナーを回ることができる。よってほとんどのコーナーで可能なドリフト走行は、良いタイムをだすための必須テクニックなのでぜひとも身につけておきたい。

ドリフトを究めて
高速コーナーリング



○ここでの指の動きがとても重要なのだ ○コーナーの曲がりっぱなから開始



加速しながらカートの状態を立て直しドリフト～ミニターボを繰り返す

○新キャラ登場で新たな戦いの予感！

PLAYER SELECT



自分にあったキャラを選べ

アツイ戦いを繰り広げる8人のキャラたちは、軽量級、中量級、重量級に分類されていて、それぞれ特性が設けられている。最高速が速かったり、体当たりが強かったりなどの長所がある。しかし、その反面で再スタートが遅い、加速が悪いなどの短所もあるのだ。短所のないキャラなど存在しないが、最高速が速い軽量級のキャラが、ほかのキャラよりも少し有利になっているぞ。

CHARACTER キャラクタ

8人(?)の個性的なキャラたちから選べ

PEACH

ピーチ

さいこうやく
最高速は
いちばん
一番よ！



○体重が軽いので最高速も速くなるのだ



ダッシュで差をつける

軽量級のキャラは体重が軽いので、その分速く走ることができ、さらに、コースアウトしてもあまりスピードが落ちずに済む。ただし、曲がるときにドリフトをしないとスピードが落ちてしまう欠点があるけど、ドリフトさえマスターしてしまえば、全然問題ないぞ。ミニターボまで持っていければ圧倒的なスピードが期待できる。タイムアタック御用達のキャラだ！

軽量級

今日からキミも
ドリフト狂



KINPIO
PEACH
YOSHI

注意！なキャラね

マリオGPやVS、バトルでは、重量級や中量級に体当たりされる、とスピニングしてしまう。バトルでは風船もとれてしまうので致命的だ。マリオGPでは、混戦になるとハジかれてしまい、タイムロスになってしまふので注意しよう。



○体当たりされるとスピニングしてしまうので、うまくかわすようにしたいっす

YOSHI

ヨッシー

KINPIO

キノピオ

ハジかれ
やすいぞ



MARIO

マリオ

バランス良さげ



○なんかとっても走りやすかったりする



走りやすくってグッド

中量級には、おなじみのマリオと、見事64にデビューを果たしたルイージの2人がいるぞ。能力的にはこれといった特徴が見られないのだが、実際に走ってみると使いやすいさは抜群だ。どんなモードにも対応できるので、そこそこの成果を得られる。まずは、このキャラを使って、基本的な操作の方法を覚えてから、次の段階にステップアップしていこう！

中量級

安定した走りを見せる
おなじみマリオブラザーズ



MARIO
LUIGI

意外な弱点!?

実は、最高速に達するまでの時間が一番遅いのだ。アイテムとかをフツッてカートを止めてしまふと、かなりのタイムロスになってしまふ、非常にキビシイぞ。

○アイテムで攻撃されてしまひクラッシュユ!! 中量級は最高速まで到達するのに一番時間がかかるので、イタさ倍増だ



再スタートが悪いつス



○カートがストップしてしまった後の再スタートが悪く、なかなかスピードが上昇しない

LUIGI

ルイージ



KOOPA

クッパ

カーブでスピードを落とさずに曲がれる

WARIO

ワリオ



①ガンガン当たってハジキ飛ばしてやろうっ！

オラオラッ ジヤマだっ！

SFC版では最速だった重量級のキャラだが、今回はその特性は失われてしまった。だが、コーナーではドリフトをしながらでも、スピードを落とさずに曲がることができるので、コースによっては、その力を十分に発揮することができ。特にバトルモードでは、間違いなく最強だぞ。体当たりでライバルをハジキ飛ばしてやろう！

DONKEY KONG

ドンキーコング

ちと重いウホ



①コーナーリングをミスってコースアウトしてしまうと、大幅なタイムロスになる

重量級
ジヤマするやつはハジキ飛ばせ！

ワリオ

ドンキー

DONKEY KONG

クッパ

KOOPA

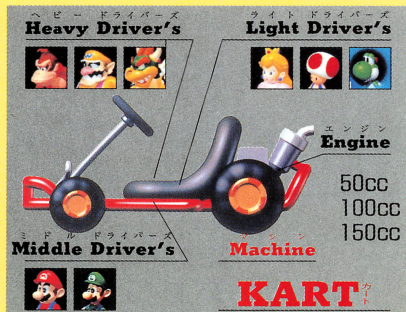
注意するウホッ

さすがに重量級といわれているだけあって、体重のためにコースアウトの際、砂や草にタイヤがメリ込んでしまい、スピードダウンしてしまう。コーナーでの無理なドリフトはせずに済ませたいところだが、ミスターボなどはやっぱりキビシイレースとなるだろう。

データ1	停止状態から最高速までの時間	50cc	100cc	150cc
クラス				
軽量級		3.0秒	3.3秒	3.8秒
中量級		4.3秒	5.1秒	5.8秒
重量級		3.0秒	3.3秒	3.8秒

アイテムを食らった後や、ガケから落ちてしまった時には、停止状態からの再スタートとなる。重量級が一番遅いと思われるが、実際のタイムを計ってみたところ、軽量級とそんなに差がないことが判明した。意外なことには、中量級のほうが遅いのだ。

最高速までのタイム



カート性能を徹底解析

少しでも勝負を有利にするため、カートの性能を徹底的に解析した。タイムアタックやマリオGPではほんの少しでも速く走りたいもの。このデータを参考にすれば、キミたちの新記録樹立に役立つはずだ。

データ4	使用時の最高速度	50cc	100cc	150cc
クラス				
軽量級				
中量級				
重量級				

データ3	使用時の最高速度	50cc	100cc	150cc
クラス				
軽量級				
中量級				
重量級				

データ2	アイテムなしでの最高速度	50cc	100cc	150cc
クラス				
軽量級				
中量級				
重量級				

左の表は、アイテムなし、キノコのターボ、スーパースター使用時の最高速度を表したものだ。3つを比較してみると、ナント！スーパースターのほうがキノコよりも速く走ることができているのだ。これはこれらのアイテムを使うことによって、ラップタイムを短縮させることができるぞ。

差がつく最高速度

データ6	体当たりによるスピン	50cc	100cc	150cc
クラス				
軽量級				
中量級				
重量級				

左の表は、重量別に体当たりの強さを表したものだ。喜んでる写真は勝ちを、ガッカリしてる写真は負けを、キノコの写真は、キノコのタッシュを使えば勝てるということを表している。

データ5	ミニターボの速度変化(150cc)	スタート	0.7秒	1.5秒	2.2秒	3.0秒
クラス						
軽量級						
中量級						
重量級						

左の表は、重量別にミニターボの速度の変化の具合を表したものだ。この表を見れば、連続ミニターボが使いこなせない人は、重量級のほうが、速く走れることが分かるハズ。連続ミニターボをマスターしてしまえば、最高速が軽い軽量級のほうが、バストラップをタカキ出すことができる。

ミニターボの速度変化

○こうらを発射してライバルにうまくぶつけよう。こうら系アイテムは5種類。それぞれ違った特徴があるぞ



パワーアップする



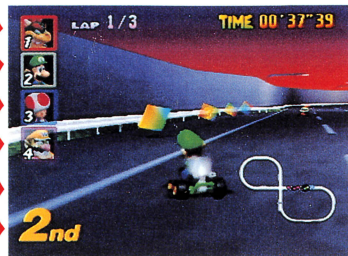
○キノコを使ってスピードアップ!

『マリオカート』とアイテムは切っても切れない関係。今回は新たに7種類の個性的なアイテムが増えて、全部で14種類になったのだ。しかしそのアイテムもただやみくもに使ってしまうのではまったく意味がない。有効的に使つてこそアイテムは初めて真価が発揮されるのだ。ここではアイテムの実戦的な使い方を紹介しよう。

ITEM アイテム

持っているだけでは意味がない
使いこなせば勝利は見えてくる

横取りすることも可能



○一度に複数のアイテムボックスを通過する
○下からニョキニョキとアイテムボックスが復活するのだ



約1秒後



○アイテムウィンドウのルール
ットが回り始めるのだ

アイテムボックスを通過してアイテムを獲得

アイテムはコース上のアイテムボックスを通過することで獲得できる。アイテムボックスは通過すると消えてしまうので、ライバルが取るうとしたアイテムボックスへ割り込んで横取りすることもできるのだ。また消えたアイテムボックスは約1秒後に復活するぞ。

アイテムを横取り

他のプレイヤーがアイテムを持っていると横取りできる

すべてを攻撃

サンダーの攻撃は自分以外のカートすべてに効果がある

コース上に置く

バナナ系のアイテムとにせものアイテムがこのグループ

ライバルにぶつける

こうら系のアイテムはこのグループに当てはまる

自分のカートに効果

キノコ系のアイテムとスーパースターがこのグループ

今回のアイテムは、プレイヤーのカーットのレース展開が有利になるものや、コース上に置いてライバルのジャマをするもの、ライバルにぶつけて攻撃するものなど、使い道が多様化している。また新アイテムが7種類も増えたことで攻撃のバリエーションも増え、前作では考えられない攻撃ができるようになったのだ。

全14アイテムの使い道を把握する

次のページから
アイテムの実戦的な
使い方を伝授するぞ!

バナナセット バナナをら回投げたり置いたりして、ライバルをスリッパさせることができる。	バナナ コース上に置いて、うまく踏ませればライバルをスリッパさせることができる。	トゲツメのこうら アカのこうら攻撃が3回でき、アイテムスイッチを押すことでカートバリアとなる。	トリプルアカのこうら アカのこうら攻撃が3回でき、アイテムスイッチを押すことでカートバリアとなる。	アカのこうら 発射するとライバルを追いかけいき、命中するとフラッシュさせることができる。	キノコ 使用すると約3秒間エンジンが火を吹き、カートのスピードがアップする。	トリプルキノコ キノコのダッシュを3回使うことができる。直線コースで使うと、とても効果的。	パワフルキノコ キノコのダッシュを一、定時間だけ、何回でも使うことができる。	スーパースター 使用すると一定時間だけ、無敵状態になる。またカーのスピードもアップする。	サンダー 使用すると自分以外のカートに雷が落ち、ライバルを小さくすることができる。	テレサ 使用するとライバルのアイテムを横取りでき、一定時間間を消すことができる。	にせものアイテム アイテムボックスをつくの爆弾で、うっかり触れるとフラッシュしてしまう。
---	--	---	---	--	--	---	--	--	---	--	--



ライバルの攻撃をブロック！
○セットしておいたおかげでクラッシュせずにすんだ。ラッキー！



セット完了
○カートのおしりにピッタリとこうらがセットされているのだ



前にも投げられる
○バナナを前に投げたり、その場に置いたりしてライバルをスリップさせよう



セット完了
○この状態でライバルに追突されるとコース上にバナナが散らばり、バナナだらけだ



細い道でバウンドを利用する
○ミドリのこうらは障害物に当たってもガングラン跳ね返ってくるのだ



命中率はグンと上がる
○見事に命中した。とくにミドリのこうらは引きつけが重要なのだ



ライバルとの距離をつめれば
○ライバルとの距離をなるべく縮め、引きつけてから発射すると...



あえなくクラッシュ
○1回の体当たりでセットしたアイテムが1つ消えてしまうのだ



ジャマなライバルに体当たり
○わざとぶつかって結構気持ちいい。もっとジャマしてやれー



こうらバリア完成
○カートバリアはとっても強い味方だ。これからもお世話になります



地獄の果てまでも
○トップのkartをひたすら追いかける。非常にしつこいこうらなのだ



ライバルがまとまって前にいたら
○すぐに発射しても確実にライバルを巻き添えにできるかは分からない



やっと出現
○上位の場合トゲゾーのこうらの出現率は低い

アイテムをセットしてライバルの攻撃を防ぐ
アイテムの中には使用するタイミングに発射せず、アイテムをカートのまわりに待機させた状態にできるものがある。この状態のことを「セット」といい、そのままだライバルに体当たり攻撃できたり、相手の攻撃をブロックすることができ。セットは大きく3つに分けられ、それぞれセットの方法が違うのだ。

シングルアイテムの場合

「バナナ」「にせものアイテム」はアイテムスイッチを押せばなしにすることで、セット完了。セットすると、アイテムはプレイヤーのカートのおしりに設置され、後方から発射されたライバルの攻撃を1回だけブロックすることができる。攻撃をブロックしたアイテムはセットから外れてなくなるのだ。

トリプルアイテムの場合

トリプルの「こうら」はアイテムスイッチを1回押すと3個のこうらがプレイヤーの周りをフルクルと回りだす。この状態から一発ずつこうらを発射したり、体当たり攻撃でライバルをクラッシュさせることもできる。またカートのバリアとしても使えるのだ。



狙いが肝心
引きつけて発射
「こうら」は確実に相手に当たらないと意味がない。「アカのこうら」はライバルを追いかけられるので、障害物に当たらないければ命中率は高い。しかし「ミドリのこうら」はまっすぐにしか進まないのだから非常に難しい。したがってライバルにギリギリまで近づいて攻撃することが、重要なテクニックとなる。また壁に当たると性質を利用して、ワナを仕掛けておくのも非常に効果的だ。



バリアは強い味方
ライバルに体当たり
トリプルの「こうら」はセット状態でほぼ無敵になるのだ。3個の「こうら」を付けたマシンに近づかれることほどイヤなものはない。トリプルの「こうら」を獲得したらすばやくセットし、こうらバリアを張るのだ。ライバルが近くにいたら体当たりでクラッシュさせよう。投げるよりも確実に攻撃できるぞ。もちろんライバルの攻撃や置いてあるバナナまで防いでくれるので、これほど心強いアイテムはないといえよう。



トップを追いかけろ
ライバルをまとめて撃沈
新しいアイテムの中で異彩を放っているのが「トゲゾーのこうら」。プレイヤーが上位を走っているとその出現率は非常に低く、下位を走るほど出現率が上がる一発逆転アイテムなのだ。こうらが走る軌道のカーブまで巻き添えにする性質を利用して、4、5位くらいから混戦のトップ争いをジャマするのに使うとよいだろう。

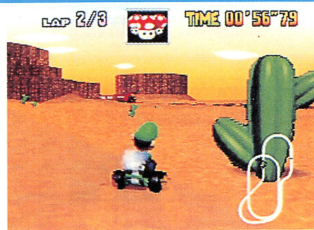
タイムをかなり短縮できたぞ！



キノコの効果が続く間に走り抜けろっ！



○タイムアタックでも使えるんだぞ



○道がなくてもキノコさえあればOK！

キノコのタツシユを使うことにより、普段では走れないようなところを走ることができるよう、大幅にタイムを縮めることができる。パワフルキノコを10秒間フルに使えば大逆転も可能だ！



○途中で止まってしまうと、コース復帰に時間がかかってしまうのでダメす

途中で止まるとヤバイ

もし、コース外を走っているときにキノコのタツシユが切れてしまったら：大幅なタイムロスになり、今までの苦労が水の泡になってしまう。キノコのタツシユの持続時間は約3秒なので、時間内にはコースに復帰しよう。

持続時間に注意

○こんなところを走るのか？！

意外なコースもある



ショートカットができる場所は限られているので、ポイントをつかり覚えよう。タイムアタックでは最初からトリプルキノコを持っているので、キノコのタツシユを使ったショートカットができる場所を確実に走ろう。

コースを覚えよう



○最高速はキノコよりも速いのだ！

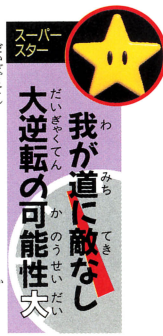


○ナント、そこらへんにある木だってハジキ飛ばしてしまうのだ。しかも、減速しないのでスゴイのだ

コース外を走り抜けろ



○減速せずにコースの外を走っていくのだ

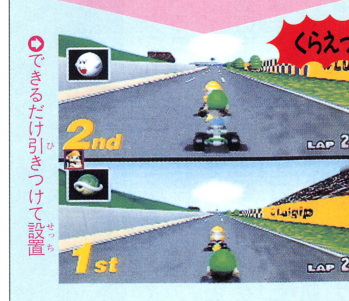


オペレーション 置物系を回避させない



○ムムツ、後ろから敵がっ

ターゲット確認
○友達相手にはできるだけ使わないように



○道が細いと回避しにくいのがナイスだ

バナナセツトは細い道にはうまく、回避不能にするのが効果的だ。特に友達と対戦する時は、相手の動揺を誘うので心理的にも、優位に立つことができるぞ。



ほんもの 本物の上に重ねよう



○アイテム群の中でもOK



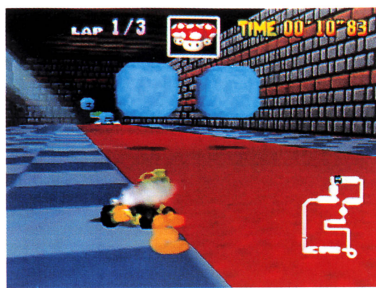
てつていかせき

MARIO
GP
TIME
ATTACK
VS

RACE MODE

レースモード攻略

3つのレースモードで走る
16のコース。どうすれば速
く走れるのか？ ポイント
となる要素を追求していく



①いいタイムを出せばいいというだけではナイ

レースゲームの攻略で一番大事なのは、誰が何と言おうとコースレイアウトの把握である。もちろん今回の攻略では、20ページ以降16ページにわたって各コースをマップを交えて解説している。コース別の走り方はそちらを参考にしてもう一つ、ここではまず3つのモードについて補足しておく。マリオGP、VS、タイムアタックの3つのモードは、コースこそ同じではあるものの、システムやルールはまったくの別物。共通するのはとにかく「速く走る」という点だろう。当然、モードによって速く走る（もしくは敵に勝つためのポイント）があるのだ。

MODE

モード別の走り方

選ぶモードによって
走りの常識は異なる！

通過ラインは4位入賞！



②4位以内でゴールすれば、とりあえずは先へ進むことができる

③16コースの3つの排気量クラスに挑戦



4つのカップのクラス

キノコ、フラワー、スター、スペシャルの4つのカップ（大会）に参加する。各4コースずつのマップは、4位入賞以上で次のコースへ進むことができ、獲得ポイントによって4コース終了後に金、銀、銅のカップが授与されるのだ。



トップ独走でも
気を抜くな



④逆に言うと、自分が独走状態でもいつ逆転されるかわからない。最終ラップでも油断は禁物だ

アイテムでどうにでもなる



⑤攻撃やダッシュアイテムなどで、一気に挽回できるぞ

最後まであきらめるな
マリオGPが普通のレースゲームと一線を画しているのは、各種アイテムで敵のジャマをしたりすることができるところ。アイテムを手でできるポイントが1コースあたり最低でも3つ以上あり、途中順位が目まぐるしく入れ替わる。順位が後ろなほど、一発逆転系アイテムが出やすくなるのがミソ。

乱戦を制するのは重キャラ？



⑥ライバルに自分のラインを明け渡す必要がない、というの強み



⑦こんな場所ではじきとばされたら一巻の終わり

重量級キャラがちょい有利？
すでに何度も紹介しているが、マシン（キャラ）の特性は重量級、中量級、軽量級と、重さによる3グループに分けられている。このグループ分けによって生じる要素の一つが、接触時の当たり強さ。弱さだ。特に軽量級キャラの場合、コース上のおジャマキャラに加えて重量級キャラとの接触にも注意しなければならない。コース幅がせまいところでは、かなりのプレッシャーなのだ。

ワザありの
アイテムで勝つ!

アイテムの二次的効果をねらう
GPモードと同じく、このVRS
でもアイテムの使い方がレースの
勝敗を大きく左右する。GPと違
って、ほかのプレイヤーの動きが
画面上で確認できるため、いかに
して敵のアイテム攻撃などをかわ
すかということも大事になつて
くるけれど。

◎相手のアイテムは常に確認しておこう

トリプルキノコ1セットを与えられて、ひたすら最速タイムを目指す指すモード。ちなみに、今のコース攻略はこのモードを基本として行っている。

与えられるトリプルキノコの使いどころなど、タイム短縮のための要素を総動員して10分の1秒でも早くゴールをくぐれ！

こうりやく きほん
コース攻略の基本
きわ
ドリフトを究めろ!

前回からしつこいように言っているが、ドリフト完璧マスターが最低条件。とにかく、コーナーと名の付くところはすべてドリフトで曲がると思っても差し支えないほどだ。さらに、そこから一歩進んで、ミニターボ（P11参照）を使えるコーナーを絞り込むなど、コーナーの分析でさらに速く！

**コースマップ付きの
今回の攻略では…**

- 今回の攻略で使っているコースマップは、真上から見下ろしたモノ。マップ上には、左で説明する3種類のマークを記してあるのだから、GP、VSなどのモードにも十分対応できるようになっている。



○50cc〜150ccまで、GPモードを1位でクリアするだけならそれほど難しい

コースの難易度がかなり低く、ついでにドリフトビギナーにもやさしいキノコカップ。しかし、コースが簡単な分ドリフトを極めているプレイヤーと、そうでない人の差が歴然と現れるとも言える。まずは小手初めの4コース、きつちりと基本を習得しよう。

レースモード攻略

KINOKO CUP キノコカップ



全4ラウンド



○直線では無駄にハンドルをさらないこと

オーバルコースの途中をへこませた感じのショートサーキット。コース幅が広くアップダウンの要素も盛り込まれていて、ドリフトの練習にはもってこいのコースだ。タイム短縮のポイントは、コース両端の2つのカーブ。ここでどれだけミスターボを使えるかが勝負だ。メインストレート以外は絶対えずドリフトしているのが理想。

目標タイム
1'45"27

MAP SELECT

ベストレコード 01'45"27 ヨッシー
ベストラップ 00'34"89 ビーチ

ルイージサーキット
モーモ〜ファーム
ノコノコビーチ
カラカラさばく

キノコカップ ラウンド1

全長: 717m

LUIGI CIRCUIT

ルイージサーキット

①4回のミニターボでGO!

ミニターボ発動時、一瞬スティックをニュートラルに戻し、すぐさま次のドリフト、という感じで都合4回のミニターボを使うのがノルマだ。

ミニターボでドリフトは感覚をつかむまで練習しよう

ミニターボ発動時の一瞬スティックをニュートラルに戻し、すぐさま次のドリフト、という感じで都合4回のミニターボを使うのがノルマだ。

ミニターボでドリフトは感覚をつかむまで練習しよう



③1コーナーと基本は同じ

1コーナーより若干Rがキツイ。それでも3回の（場合によっては4回）ミニターボが可能なので、連続ドリフトのテクを磨いておこう。

立ちあがり

○キノコポイント第2候補

GP VS のポイント

距離の長いストレートはカメのこうらを使う絶好のポイント。バナナなどは、アイテムボックスの後ろ、もしくはコーナーのちよつとイン寄りへ置こう。ドリフト中の敵が引つかりやすいぞ。

慣れてくるとみんなコーナーを攻めるので、わりかし有効

距離の長いストレートはカメのこうらを使う絶好のポイント。バナナなどは、アイテムボックスの後ろ、もしくはコーナーのちよつとイン寄りへ置こう。ドリフト中の敵が引つかりやすいぞ。

②トンネル内のドリフトは

トンネル入口でミニターボのあと、坂を下り終えたあたりで次のドリフトを開始。上り坂途中でミニターボを発動させられれば合格だ。さらに、ドリフト開始直後にキノコを使えば完璧。

坂の上り手前からドリドリ

上り途中だとドリフト開始のジャンプが消されるコトがままる



①コースのはじっこのはうは、危険がいっぱい

ホルスタインの群れがゆつたりと草を食む、牧場内をぶち抜いて作られたコース。コース内の起伏が激しく、小さなギャップも多い。さらに、土の路面は滑りやすくて一定のラインを保って走るのがちよつとはかりづらい。ドリフト状態を極力保ったまま、その場その場の状況に柔軟に対応していかななくてはならないぞ。

目標タイム

1'19"78

MAP SELECT

ベストレコード 0'19"78 ピーチ

ベストラップ 00'25"14 ピーチ

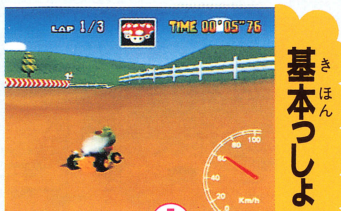
ルイージサーキット
モ〜モ〜ファーム
キノココース
カラカラさばくキノコカップ
ラウンド2ぜんちう
全長:527m

MOHMOH FARM

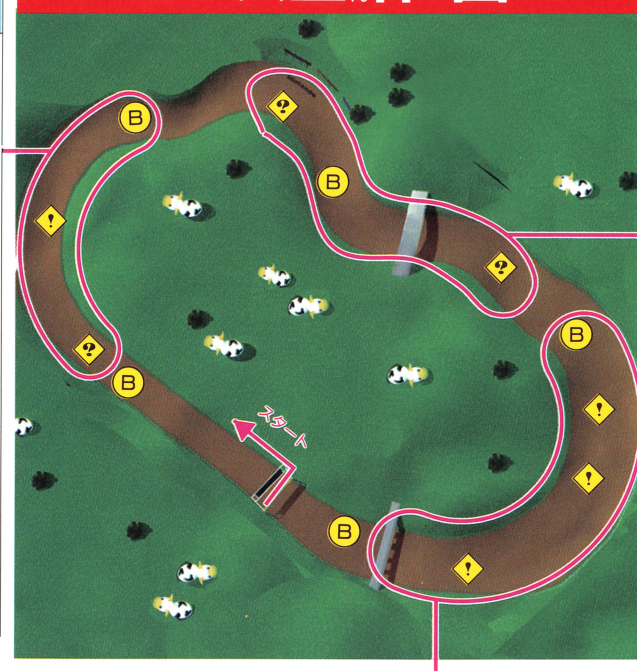
モ〜モ〜ファーム

①ミニターボは2回

第1、第2の複合コーナーは、ミニターボを2回発動。コースの両端の盛り上がり部分をさけて、なるべく平らな部分を選んでいこう。

基本
つし
よ

②センターをキープしながら曲がってくれい

コース全^{ぜん}体^{たい}図^ず

②タイミングとラインが命

この区間は、左右の切り返しをリズムカルに、さらに全部でミニターボを決める。内側の盛り土に乗り上げすぎないように注意して走れ。

みぎ
右へ!

③中央のラインをキープ

地面の穴から一定の周期で飛び出すチョロプーは、ある程度の高さまで飛び上がるとその下をくぐる事が可能。しかし、それはねらってできるものではない。ここは素直に中央をキープして進め。

チョロプーに近寄らないのが無難



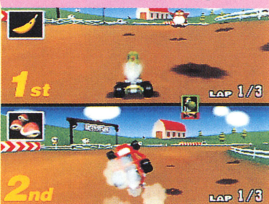
①チョロプー地帯は回避。ここを2回のミニターボで抜け、橋ゲタの右端を通れ

橋ゲタを利用



①こんなプレッシャーのかけ方も

チョロプー地帯へ押せ!

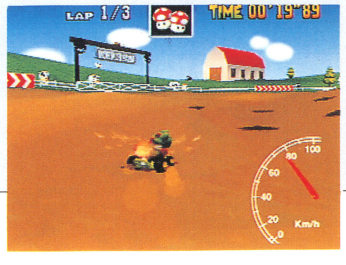


②敵のラインを塞ぐように走ろう

こういつた幅の広いコースは、バナナなどを置いても簡単によけられてしまう。そこで利用したいのが、おジャマキャラのチョロプー。こつちが重量級キャラなら、無理やり押しやるのもナイス。また、ゴール手前の陸橋の橋桁を通るあたりは、アイテムを置くスペースとして利用するのがいいだろう。

GP
VS
のポイント

①インの盛り上がりキノコでダッシュ!





①ジャンプはタイムロスになってしまうぞ

島の外周をぐるぐる取り囲む砂浜が、コースに仕立てられている。コース内には多くのジャンプ台が設置されていて、タイムアタックの場合にはこのジャンプ台をいかにしてかわすかも重要になる。コース幅は比較的広く、走るラインの自由度は高いが、その分最適のラインを特定しづらいので、周回ごとのタイム差が大きいのだ。

目標タイム
1'29"24

MAP SELECT

ベストレコード 0'29"24 ヨッシー
ベストラップ 00'29"32 ヨッシー

ルイージサーキット
モモへっパーム
ノコノコビーチ
カラカラさばく

キノコカップ ラウンド3

全長: 691m

NOKONOKO BEACH

ノコノコビーチ

③カニの外側を一気!

洞くつのショートカットでキノコを使わなかった場合、ここで海を一気に突っ切ってしまう。スタートライン近くにいるカニに注意。

有効

⑧かなり大胆な角度で横切っても大丈夫だよ



②洞くつルートへの入り方

このショートカットへの入り方は下の2つ。直前でミニターボをかければ、さらにジャンプの高さは十分に。走行の安定に全力を尽くせ!

進入法その①

ジャンプ台でキノコを使えばエーミングオーケー。ラクラク進めることができる

キノコダッシュ

①浅瀬のショートカットルート

洞くつのショートカットで手前のジャンプ台に確実に乗る自信がない人は、こっちがオススメ。ちょっと距離が長いのでキノコダッシュを使うといい。しかし、大回りのルートになるのでさすがに洞くつを通る場合よりタイムは劣る。どちらかというとならGP向けと言えるだろう。

①キノコダッシュをつかって、さらなるタイム短縮をねらおう

①一時的にこのように一本道が姿を現す。ついでにカニも姿を現す

進入法その②

ジャンプ台の頂点で、タイミングよくRトリガーボタン。慣れたらこっちでいい

Rトリガージャンプ

50ccはキノコ必須

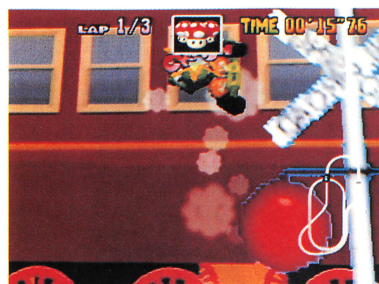
GP VS のポイント

コシはイヤ

①スピードが乗った状態だと、ヤシの木でのスピンは避けられないぞ

脱出後の"ヤシ"に注意

ヤシの木に当たるとスピン



●踏み切りでの一時停止はドライバーの常識ッス

この胸に、久しく忘れていたラ
ンティアスピリッツを蘇らせて
くれる（ちよっと違うが）風景が
印象的なカラカラさばく。コース
の途中に列車の踏み切りがあると
いう、はた迷惑なコースだ。
タイム短縮のカギは、やはり踏
み切り。列車通過で踏み切りを塞
がれてしまわないように、ほかの
区間で調整しなければならないぞ。

目く標ひょうタイム

1'52"87

MAP SELECT

ベストレコード 0'52"87

ベストラップ 00'36"46

ルイージサーキット

モヘンファーム

キノコビーチ

キノコカップ

ラウンド4

全長:753m

KARAKARA DESERT

カラカラさばく

②踏み切りは2周目がヤマ

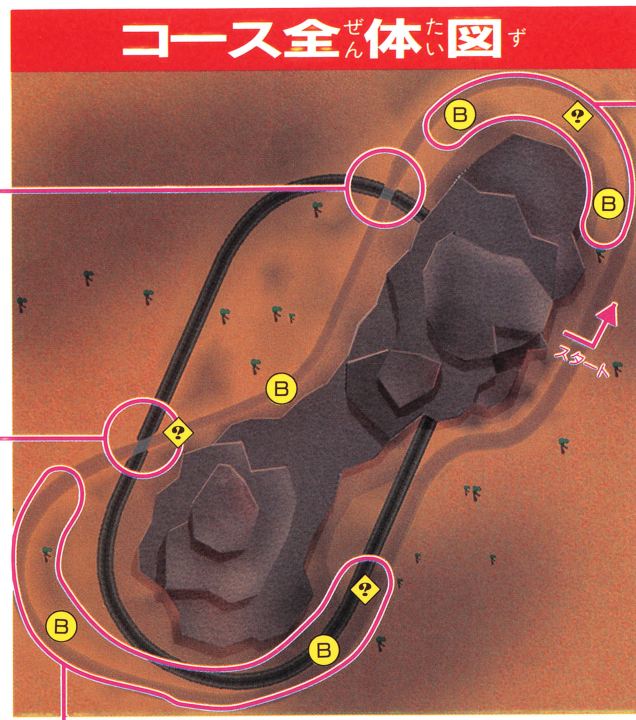
列車は軌道を30秒くらいで周回している。そこで問題になるのが2周め。列車が踏み切りを通過するのが、1つ目が大体47～50秒、2つめが58～1分1秒頃で、これはちょうどプレイヤーの走行と重なるのだ。目安として、1周めは39秒弱で回るのがタイミング的にベストと言える。



●普段は別に何ということもないんだケド

2周めは両方ともギリギリのタイミング。すべては1周めのタイムが肝心なのだ

踏み切り通過タイムを考えて走れ!!



③巨大な複合コーナーと見る

ここは、1つ目のコーナーで2回（できれば3回）のミニターボのあと、短い直線走り、2つめの緩いコーナーで2回のミニターボ。2周めはキノコ2つでショートカットする。3周めは軽くカットだ。

①まずは軽く3回ターボ

スタート直後の第1コーナーは、3回のミニターボが可能。貴重な稼ぎどころなので、しっかりとタイムを短縮しておこう。

1/8

TIME 00'04"19

1/8

TIME 00'07"26

●基本的な部分をきっちりおさえればタイムは縮む

2周目は大胆にショートカット

2/8

TIME 01'00"00

2/8

TIME 01'04"18

●2周めは、踏み切り直後に左へ突っ込みショートカット。これで36秒台はカタイ

スターならトンネル活用OK!

1st

LAP 2/3

2nd

LAP 1/3

●GPやVSでスターを手に入れたら、試しに使ってみよう

GP VS

ポイント



○まだまだ温めのコースだろうなどと侮ってはいけません。ハイテクコースばかりだ

キノコカップでドリフトのコツを掴んだら、フラワーカップではすばやいドリフトへの移行をマスターしよう。右から左へと、コーナーが次々に襲いかかってくるフラワーカップのテクニカルコースでは、ドリフトの切り返しが必要で、テクニックになってくるのだ。

レースモード攻略

FLOWER CUP フラワーカップ

全4ラウンド



○大型バスとサイドバイサイドの激走もアリ!!

目標タイム

2'38"87

MAP SELECT

ベストレコード 02'38"87 ヨッシー
ベストラップ 00'52"59 ヨッシー



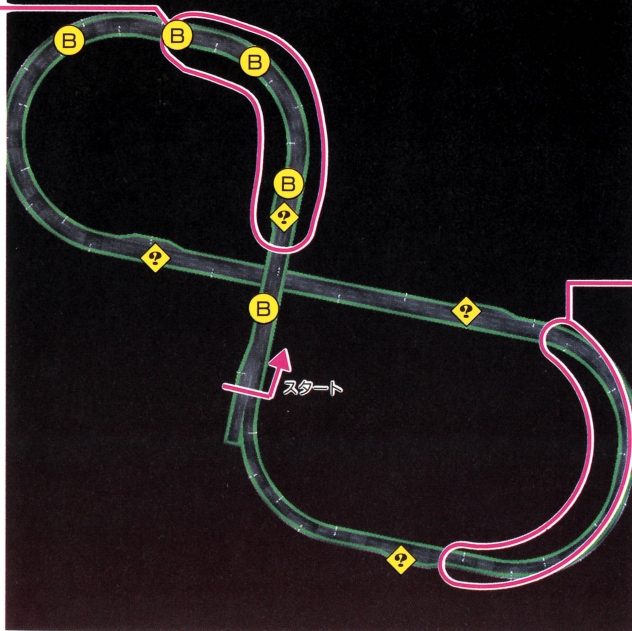
フラワーカップ
ラウンド1

全長:1036m

KINOPIO HIGHWAY

キノピオハイウェイ

コース全体図



②連続ミニターボでクリア

このコースのコーナーはどれもロングコーナーになっている。連続ミニターボで高速ターンを心掛ける。



ラインを
微調整せよ

○ドリフト中でも大型車両は、有無を言わさず襲いかかってくる。ドリフトのラインを調整せよ

○ドリフトが第3段階まで上がったらずかすミニターボ開始。そして再びドリフトへ突入せよ

①車両のインについて走れ

スタート直後から渋滞地獄に巻き込まれる。前方の車両がインのラインを塞いでいるとき以外は、すべてインコースを走ることが可能。



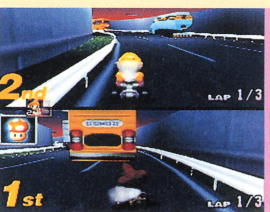
瞬間に判断せよ

○インを走るとは可能。迷わずインにきり込め!!



○無敵状態でトラックをはじき飛ばせたら気持ちいいんだけど...素通りできるだけ...

車両をすり抜け!!



○車をすり抜けていくときに一瞬前が見えなくなってしまう。操作ミスに気をつけろ

テレサ



○アイテムボックスは一列に並んでいて、相手の分までゲット!!

GP & VS のポイント

レース中、ライバルカートよりも厄介なのが接触すると一発でクラッシュしてしまう大型車両。このキケンな走る障害物もアイテムのテレサとスーパースターを使用すれば、車両をすり抜けてスライスイ進むことができる。



おジャマキャラの雪ダルマが憎たらしいぞ

まるで雪かきをして作ったような、銀世界のコース。路面は当然のことながら雪。ツルツルに滑ってしまいそうだが、カートは思ったほど横滑りしない。ダートコースでカートが横滑りしていくのと同じくらいの滑りやすさと考えていいだろう。ドリフトの感覚も今のまでのコースとそれほど変わりなく違和感なしに行うことができる。

目標タイム

1'50"37

MAP SELECT

ベストレコード
0'50'37 ヨッシーベストラップ
00'36'03 ピーチキノビオハイウェイ
フラッペスノーランド
デコマウンテン
マリオサーキットフラワーカップ
ラウンド2

全長:734m

FURAPPE SNOWLAND

フラッペスノーランド

①5連続ミニターボをきめろ

スタート直後から連続してレイアウトされている5つのコーナーは、すべてミニターボまでもっていく。早めのドリフトから、すばやく段階を上げていくのが成功の秘けつ。



①スタート直後の右コーナー



②続いて左コーナー



③ゆるいS字後の左コーナー



④長い複合右コーナー



⑤タイトな左コーナー



スタート直後は速攻でドリフトの段階を上げろ!!

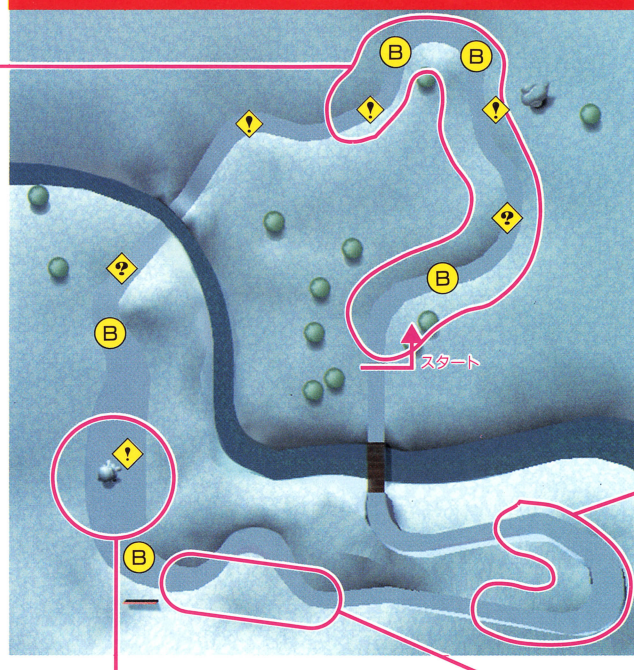
間髪入れずにドリフトを始めミニターボへつなげろ

ヘアピン状のコーナーもミニターボでクリアできる

ドリフトで横滑りしながら最後はミニターボへ

最後のコーナーも早めのドリフトでミニターボ可能

コース全体図



②雪だるま地帯はインベタ

巨大な雪像マリオの周辺には、雪ダルマの機雷地帯が控えている。この雪ダルマ地帯は、左端がカート2台ぶん位のスペースで真っ直ぐに抜けられる最短ルートになっている。

ちょっぴり危険な
最短コース安全な
遠回りコース

右に大きく回るのが一番安全だけど...

④連続ミニターボで加速

ショートカット後の複合コーナーは、連続ミニターボでフリパだ。ドリフトが膨らむと雪の壁に激突してしまうので注意せよ。

すばやく
ミニターボから、すばやく次のドリフトに入れ

③キノコダッシュでショートカット

雪ダルマ地帯を抜けた直後のS字カーブを素直に進んだら損をする。S字の入口でキノコを利用すれば、雪の斜面を駆け上がり、ショートカットすることができるのだ。



キノコ使用

ショートカットしすぎるとコースアウトと判定されてしまうので注意せよ

コースの終盤にある雪の壁に囲まれたコーナーは、ブラインドになってコースの先が見渡せない。このコースレイアウトを利用して、置物系のアイテムを設置すれば、ライバルを欺くことができるぞ。



ブラインドサイドのルート上に配置すれば100パーセント引っかけられる

GP & VS のポイント



○せまいコースに四苦八苦。挙げ句の果てに落石

山岳地帯を切り開いて作られたトリッキーなレイアウトのコース。アップダウンの激しい路面は、滑りやすいターで、コースサイドは岩壁がガケ。ちよつとでもふらついて岩壁に接触してしまうと、コースの反対にはじき飛ばされたり、ストップしてしまう。カートの走行ラインを安定させることが肝心だ。

目標タイム

1'47"47

MAP SELECT



フラワーカップ ラウンド3

ぜんたい
全長: 687m

CHOCO MOUNTAIN

チョコマウンテン

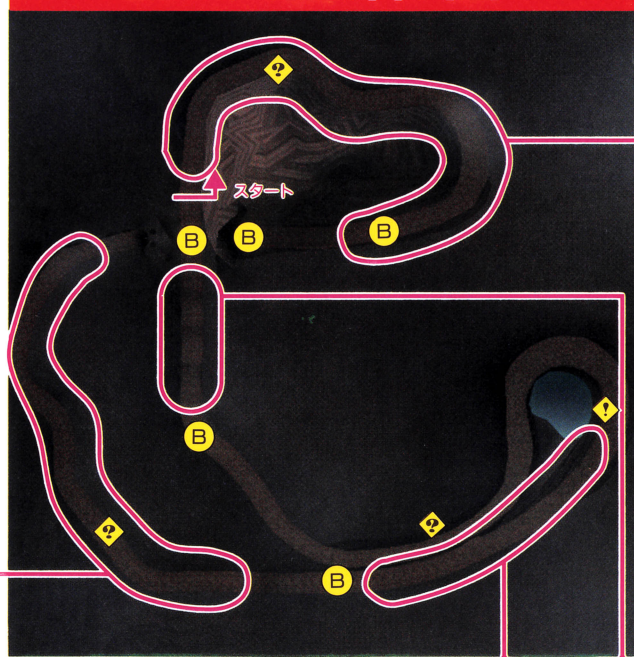
②ミニターボで坂を登れ

トンネルを潜った後のコーナーは早めにドリフトを開始。ミニターボが始動したら次のS字コーナーの手前でドリフト。ここもミニターボで抜けたら、最後の坂道に備えてドリフト～ミニターボを敢行せよ。



○S字コーナークリア後、ドリフトを開始しミニターボをかけて坂を登れ

コース全ぜん体たい図ず



③ロングコーナーをドリフトで

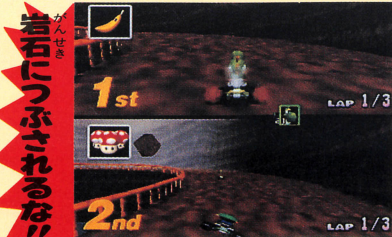
リフトしながらクリアしていけ。カーブが緩いため、ドリフトをしすぎて柵に接触しないように注意せよ。



○ドリフトの横滑り状態でロングコーナーをクリア。落石に注意せよ

①スタート直後の激ムスドリフト

スタート直後に右、左、右と続く3つのコーナーは、2つめの左コーナー以外はミニターボでクリアしよう。2つめのコーナーはミニターボまで持っていかず、3つめに備えてドリフトだけでクリアしていくのだ。



○キノピオの一反木綿ができてあがり!!

GP & VS のポイント

押しつぶされる可能性は低いとはいえるものの、やっぱり気になるガケから落ちてくる落石。広角のカメラモードでレースに挑み、早めに危険を予知するのが賢明だ。

④3段ジャンプは真っ直ぐ進入

最終コーナーを回った後に連なっている3つのジャンプ台へ進入するときは、コースの中央から真っ直ぐ進入するようにしよう。ジャンプ台を走行中にカートの向きを変えるのは不可能に近く、正に自殺行為。岩壁に激突してしまうのが関の山だ。



○キノコを使用するポイントでもある



①テクニックなき者、走るべからずって感じ

フラワーカップのコースだからといって甘く見やいけない。全16コースのなかで最もテクニカルなコースがこのマリオサーキットだ。ヘアピンや複合バンクとマリオカート64に設定されているあらゆるコーナーがレイアウトされている。プレイヤーのドリフトテクニックが試されるコース設定になっているのだ。

目標タイム

1'22"70

MAP SELECT



フラワーカップ
ラウンド4

全長:567m

MARIO CIRCUIT

マリオサーキット

①2つめのコーナーは芝生地帯へ

最初の右コーナーは、グリーンシグナルと同時にドリフトを開始すればミニターボまでもってける。次の右コーナーは、コース内側の芝生地帯をドリフトでショートカット!!ミニターボでコース復帰したら、再びドリフトを始めよう。

LAP 1/3 TIME 00'42"49



ミニターボ始動

短時間でミニターボへ

LAP 1/3 TIME 00'42"49



ショートカット

芝生を突っきつていけ!!

LAP 1/3 TIME 00'42"49



ミニターボ後に再度ドリフト

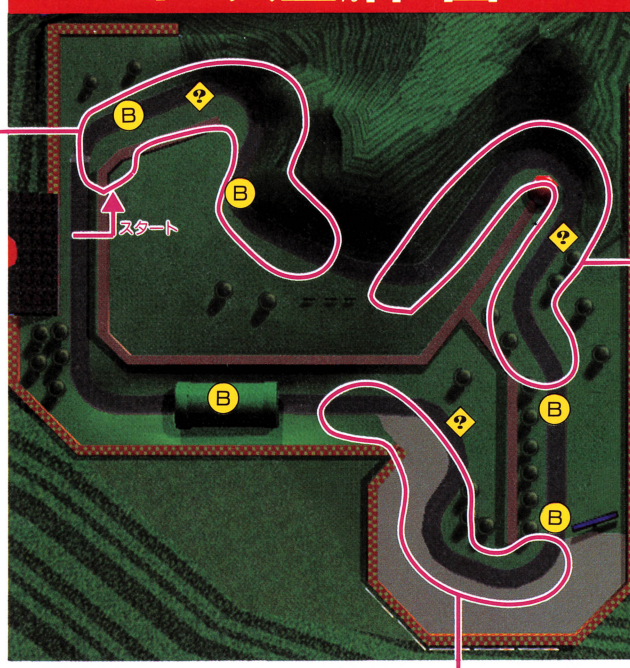
コースに復帰後ミニターボ。再びドリフトを開始

LAP 1/3 TIME 00'42"49



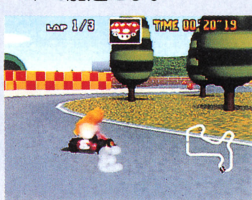
ドリフトしながら②へ

コース全体図



③コース外を突っきれ!!

短いストレートを抜けた先の複合コーナーを2回のミニターボでクリアした直後、キノコのダッシュを利用してダートをショートカットできる。ショートカット中にドリフトを始め、ドリフトの段階をすばやく上げ、コース復帰後にミニターボで加速せよ。



③複合コーナーでミニターボを2回行うことが可能

キノコを使ってショートカット



①ミニターボ状態からキノコを使用
②ドリフトしながらショートカット
③ドリフトを3段階まで上げていけ
④コース復帰後にミニターボ始動!!

②巨大キノコの横をショートカット

①から続く一連のコーナーワークでヘアピンをクリアしよう。ただし、このヘアピンも2コーナーと同じようにイン側の芝生地帯をショートカットしていく。ドリフトの段階を上げながらショートカットして、コース復帰後にミニターボで加速だ。

LAP 1/3 TIME 00'42"49



ミニターボで加速してヘアピンへ

LAP 1/3 TIME 00'42"49



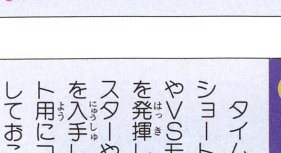
③インの芝生地帯をショートカット!!

LAP 1/3 TIME 00'42"49



④すばやくドリフトしてミニターボへ

LAP 1/3 TIME 00'42"49



LAP 1/3 TIME 00'42"49

タイムアタックで利用するショートカットルートはGPやVSモードでも十分に威力を発揮してくれる。スパーやキノコ系のアイテムを入手したら、ショートカット用にコースの後半まで温存しておこう。

GP & VS のポイント

レースモード攻略

STAR CUP スターカップ

全4ラウンド



やり応え十分な4コース。特に4ラウンドのクッパキャッスルは、慣れないとキツイ



ジャンプ台の処理はけっこう重要

③段階ドリフトでクリア

一番Rがキツイこのヘアピンは、アウト側から、思い切りインヘドリフトで突っ込む。外壁にぶつからないようにRジャンプで調節しよう。



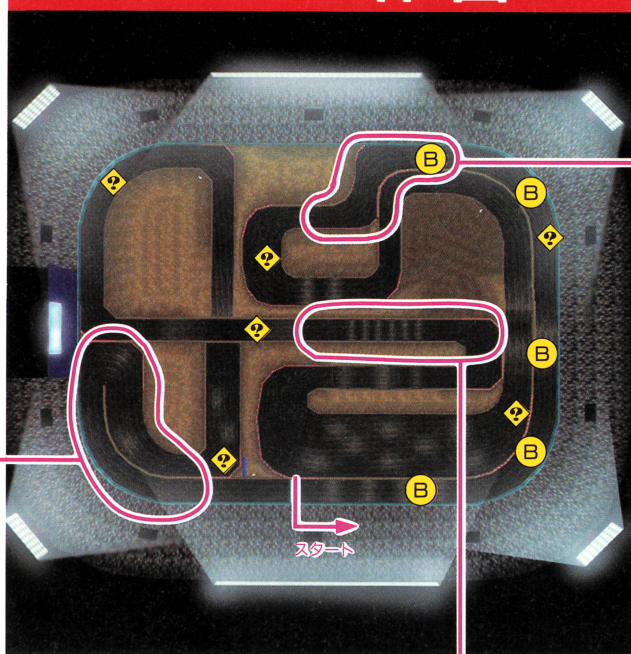
インをかすめつつ

Rジャンプ

壁なラインでいけば、軌道修正はいらない。そのままモニターポで突っ走れ



コース全体図



①S字は直線的ラインで

このS字は、左、右と素早く切り返して抜ける。うまくやれば、直線的なラインを保ちつつ、両コーナーでミニターボをかけられるぞ。



早い切り返して

ドリフトの段階上げ



あわれ奈落の底へ直行のワリオさん。アイテムはしかるべきところで使え

②進入角度が重要

キツめの左コーナーのあと見えてくるウォッシュボード。手前のコーナーでミニターボにこだわると、進入角度が急になると、壁にぶつかりかねない。なるべく直進を保って進もう。



ウォッシュボードは直進で

ヘタにハンドルをきると、変な方向へ飛び、スビードも落ちてしまうぞ



●鳥類のクセにやたらと頑丈なペンギン

かなりゴチャゴチャしたレイアウトのシャーベットランド。それほど急なコーナーはないものの、ところどころにいるペンギンたちが進路妨害をしてくれるので、かなり難易度は高い。

ほかのコースでもコースアウトは大きなタイムロスになるが、ここでは氷漬けになってしまふ分、ロスがさらに大きくなるのだ。

目も標タイム
1'49"51

MAP SELECT

ベストレコード
01'49"51 ヨッシー

ベストラップ
00'36"36 ヨッシー



スターカップ
ラウンド2

全長:756m

SHERBET LAND

シャーベットランド

②柱は内→外→内→内で通る

洞くつの中は、ちょっと難しくはあるが、ドリフトを維持したまま一気に抜けていきたい。ポイントとなるのは、4本の柱をどうやってクリアしていくかだ。まず1本目と2本目の間を通過、グルッと回り込んで2本目と3本目の間を抜け、最後に4本目の左側のスキマを通れば完璧。



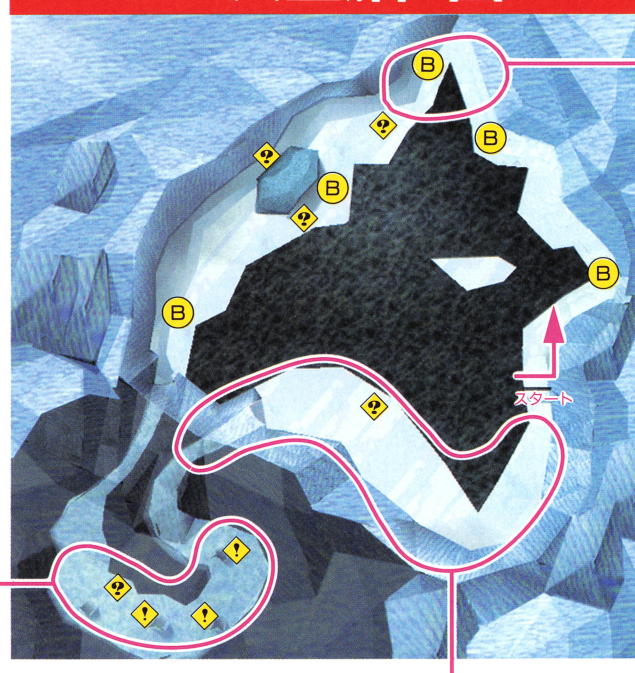
●入口直後でミニターボ



ドリフトをキープしつつ外から内へ

●一枚目で見えているのは2本目の柱。もう少し矢印に近づいて、そのあとは一気に左へ切れ込む

コース全図



①外から内への基本ライン

かなりキツイカーブ。だが、手前のコースの幅が広いので、アウト側からドリフトで氷の割れ目に突っ込むという思い切ったラインが取れる。



●ジャンプで

●ドリフトしつつ、割れ目をジャンプで越えろ！

③ターボの基本で稼ぐ！

洞くつを抜けたあとの、左右の連続コーナー。コースの幅がたっぷりあるので、思い切ってドリフトが使える。最終コーナーでは、できれば2回のミニターボを使っていきたいところだ。

最終コーナーはペンギンの動きに注目！！



●ペンギンの次の動きをみこして、イン、アウトどちらのラインを取るかを決めよう



●洞くつの中はわりとラインが限られているので、アイテム置き場には最適

●水際でのスピンはかなりヤバイって感じ。アイテムを置くのも有効



このシャーベットランドの路面は、言わば氷のアイスバーンだ。つまり走りながらスピンしようものなら、一気に海へドボンということもあるわけだ。コーナー途中でのバナナ、幅寄せは有効。また、洞くつ内の柱付近にアイテムを置くのもけっこうオススメの戦法。

GP VS のポイント



ラウンド3は、ピーチのお城脇に作られたサーキットコース。マップを見た感じ、コーナーの多いテクニカルな作りに見えるが、その実かなりのハイスピードコースだったります。

一部を除いてほとんどのコーナーでミニアボを活用して走る。コースの幅がせいまい部分では、正に確なライントレースが必要だ。

目標タイム
2'34"78

MAP SELECT

ベストレコード 02'34"78 コーシ
ベストラップ 00'51"32 コーシ

ワリオスタジアム
シャープランド
ピーチサーキット
クワパキャッスル

スターカップ ラウンド3

全長: 1025m

PEACH CIRCUIT

ピーチサーキット

①アウト→インを徹底しよう

1、2コーナーはそれほど難しくはない。2コーナーでアウトにはらむと次の3コーナーの進入がキツくなるので、2コーナー脱出でコースの左側に寄れるように調節しよう。

第1コーナー
まずは余裕でミニターボオン

第2コーナー
アウトからインをなめるように進む

第3コーナー
3コーナーはさらに慎重に
コーナー進入前にスモークは赤に。ミニアボ！



②コーナーが見える前にドリフトイン

ここはコーナーの手前がゆるやかな上り坂になっているので、ドリフト開始のタイミングが取りづらい。かなり早めにはじめるようにしよう。

このへんか？

遅いとミニアボまで行かない場合があるのだ

③着地の衝撃を吸収

ここは、着地後に左コーナーがあるので、コースの右側に寄って飛ぶようにしよう。向こう岸に着地する際、直前（コース上に影が見えたら）にRトリガーボタンで着地がスムーズに行えるぞ。

GP VS ポイント

みなさんはアイテムボックスのある特性を存じだろか？ 実はコレ、コース上の空間に「浮いて」いるのである。その特性は、にせものアイテムにも同じようにあり、このアイテムに限り「空中」にセッティングしてしまうのだ。

くれぐれも斜めにジャンプしないようにしよう。着地後、すぐに左へドリフト

④ショートカットはここ！

手持ちのキノコを使うのは、ここが最適だろう。右コーナーのRがかなりキツめなので、わずかの失敗で簡単にコースアウトしてしまうのだ。

コース復帰の位置はこのへん

最終コーナーはバンクになっているので、うまい

GP VS ポイント

みなさんはアイテムボックスのある特性を存じだろか？ 実はコレ、コース上の空間に「浮いて」いるのである。その特性は、にせものアイテムにも同じようにあり、このアイテムに限り「空中」にセッティングしてしまうのだ。

空中では操作ができないので、うまく使えば引っかけられるハズだ



①ドッスンに踏まれるとめちゃうちゃタイムロス

マリオの永遠のライバル、ワッパの居城を駆け抜けるラウンド4は、中庭、大広間、大階段など、城内の施設を隅々まで使用した難コースだ。建物のなかなので、コースは直線と直角コーナーでほとんどが占められている。部屋をつなぐ廊下は幅がせまく、壁に極力ぶつからずに走るのが最初の課題と言えるのだ。

目標タイム
2'01"76

MAP SELECT



スターカップ
ラウンド4

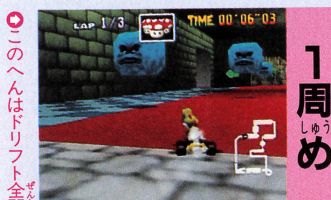
全長:777m

KOOPA CASTLE

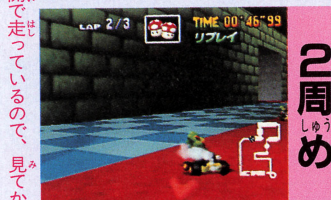
クッパキャッスル

①周回によってラインが違ふ

ドッスンは微妙に位置を変えつつ上下に動いている。1周40~41秒で走っている場合、大広間に入った瞬間の彼らの位置は、大体以下で紹介するパターンになっている。絶対とは言いきれないが、1周めは中央、2周めはイン側、3周めもイン寄りをドリフトで抜けていくのが、今のところ成功率が高いぞ。



1周め



2周め

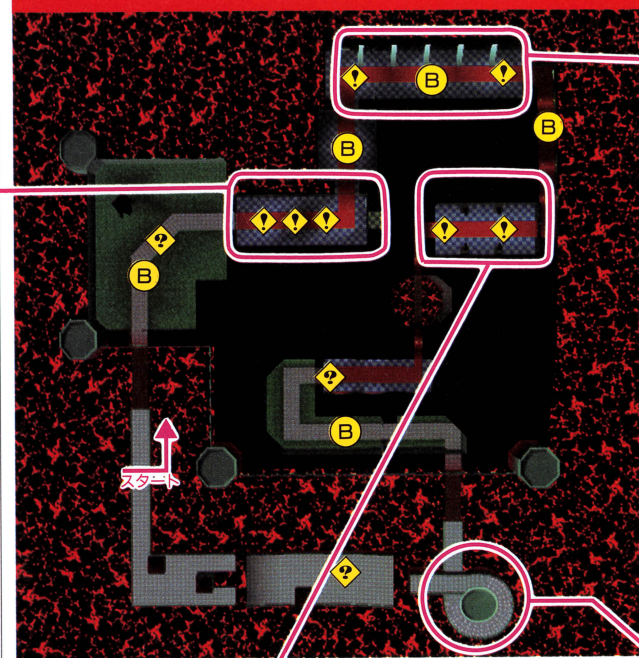


3周め



②ココのほかに、コース解説④のきつ角コーナーもなかなかよいポイント

コース全体図



③基本は内側

進入時ドッスン2体が交差している場合は、1体めをかわした側を直進、2体が並んでいた場合は、1体めをかわしたのち、逆へ進路を変えるのが基本だ。



1周め



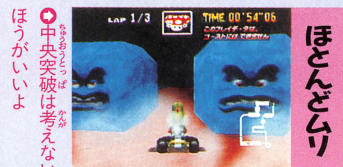
2周め



3周め

②基本はアウト側から

大広間の出口を、2体のドッスンが塞ぐ。ここは、アウト側から通るのが先の展開的にも理想だ。



ちよつとせまいが

④究極のラインをたどれ!

ここは非常にきついカーブで、壁にぶつからずにクリアするのはほとんど不可能。進入時にできるだけインに突っ込むように心掛けよう。



⑤ドリフトの段階上げは、かなり手前から始める

あくまで基本を大事に

GP & VS のポイント

レースモード攻略

SPECIAL CUP スペシャルカップ

全4ラウンド



①スペシャルカップを制覇して初めて一流のカートドライバーと呼ばれるのだ

スペシャルカップには、カート操作のあらゆるテクニックをマスターしたドライバーにさげられる4つのコースが用意されている。来る者拒まずの精神で、すべてのカップ戦に最初から挑戦できるからといって、若葉マークのドライバーには禁断のコースばかりだ。



②道幅のせまいダートコースが続いていく

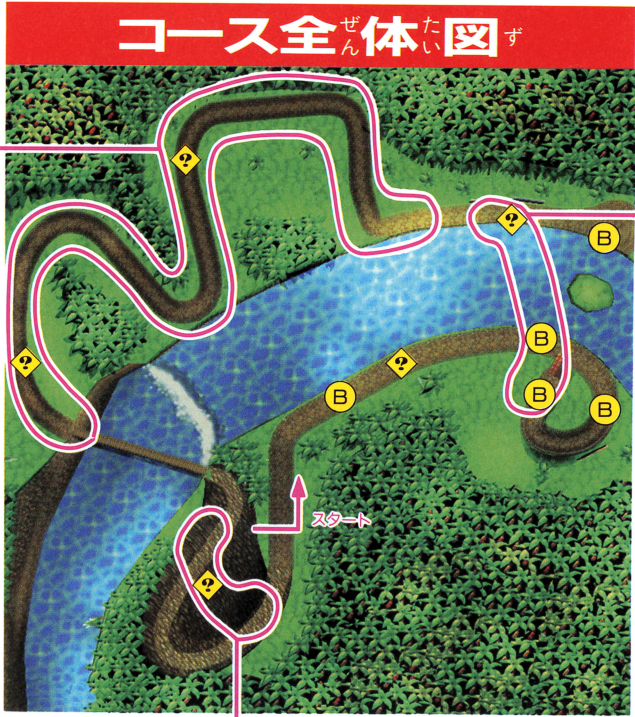


②6つのコーナーをドリフト

ジャンプから吊り橋まで続く長い連続コーナーは、早めにドリフトをかけてコーナーに進入すれば、すべてミニターボでクリアできる。

ドリフトの準備
早めにドリフト
ドリフトの準備
ドリフトの準備
ドリフトの準備
ドリフトの準備
ドリフトの準備

③コーナーに進入する前にドリフト
④ドリフトの準備
⑤ドリフトの準備
⑥ドリフトの準備
⑦ドリフトの準備
⑧ドリフトの準備



①左のヤシを目標にジャンプ

らせん状になったコースの先にあるジャンプ台は、左斜め前方に飛び出すのが基本。ただし、余りにも急な角度で飛び出すと向こう岸に着地できなくなってしまうので注意せよ。

ジャンプ
ジャンプ
ジャンプ
ジャンプ
ジャンプ
ジャンプ

①ジャンプする
②ジャンプする
③ジャンプする
④ジャンプする
⑤ジャンプする
⑥ジャンプする

③ガケを登ってショートカット

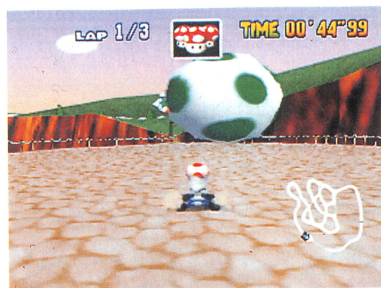
吊り橋を渡った先にある洞くつなガケのコースは、キノコダッシュの威力を借りて、ショートカットできる。GP、VSモードでアイテムボックスが設置されているガケをドリフトしながら登っていくのだ。

キノコを使用せよ

ドリフトしながらショートカット。ミニターボまでも持っていくすぐに加速せよ

GP VS のポイント

吊り橋に置かれたバナナセットの回避は絶対に不可能だ



●巨大なヨッシーのたまごが障害物として存在

コースの途中に複数の分岐があるヨッシーバレーでは、ルート選択によりコースの危険度とルートの長さが反比例の関係にある。タイムアタックに挑むなら迷わず最も危険度が高い最短ルートを走行することになる。しかし、GPやVSモードでは、自分の順位と相談しながらルートを判断していく必要がある。

目標タイム
2'00"37

MAP SELECT

ベストレコード 02'00"37 ピーチ
ベストラップ 00'38"10 ピーチ

ドンキージャングルパーク
ヨッシーバレー
ビュンドロ いげ
レインボーロード

スペシャルカップ
ラウンド2

全長:772m

YOSHI VALLEY

ヨッシーバレー

①ドリフトしながらショートカット

スタートして直ぐに、芝生をつきつて行くショートカットルートがある。キノコでダッシュしながらドリフトで走行していこう。

この木が目印だ

ドリフトの段階を上げながら芝生地帯を突っ切れ

ミニターボ

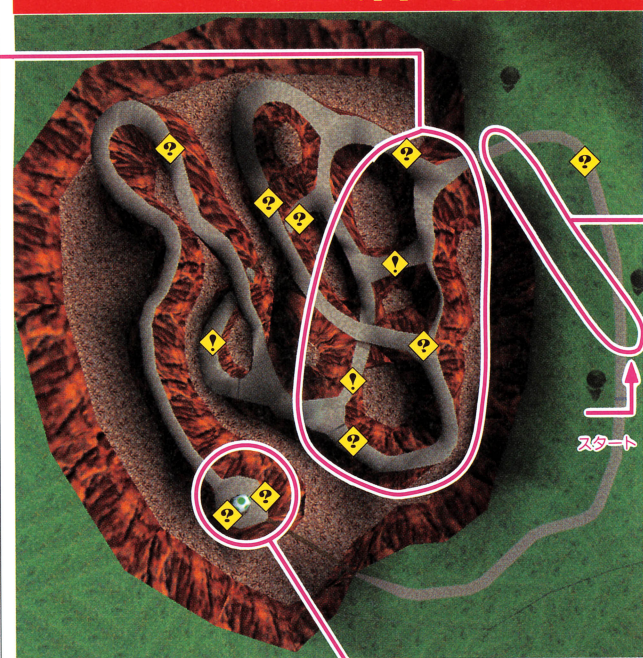


木を横目に見ながらキノコを使用

ドリフト

コースに復帰してもミニターボでさらに加速できる

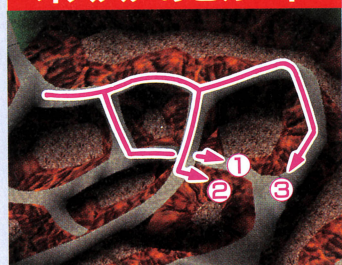
コース全体図



②最短ルートは危険がいっぱい

迷路状の分岐ルートは、最初の分岐を左に進んでいく。その先からは、3つのルートが存在する。最短のルート①は、2カ所のおジャマキャラの群れを縫っていかねばならない。おジャマキャラは規則的に移動しているので、プレイヤーが群れを通過するタイミングで群れの安全地帯が変化していくぞ。

オススメの3ルート



●迷路の入口となる橋は左上にある

危険度は高いが、距離は最短、最速ルート



●おジャマキャラの群れを2つも通過しなければならない。最難関ルート

急ターンのテクニック必要、危険度はボチボチ



●柵のないガケを過ぎたら右へ。コース左の柵の切れめから下に降りる

おジャマキャラはいないけど、ちょっと遠回り



●柵のないガケを通りすぎ、そのまま直進していく。おジャマキャラはナン

③巨大たまごを避けろ

コース上からも時々見ることができる巨大なヨッシーのたまごは、下敷きになると、カートはベチャンコにつぶされてしまう。たまごは左回りに回転しているので、タイミングを合わせて避けて走行せよ。

●ヨッシーのたまごはクルクル回転しながら、左回りで円運動している



下敷きになると

ベチャンコにつぶされます

GP & VS のポイント

ヨッシーバレーは、ほとんどの断崖絶壁の上に設定された危険なコース。ガードレールも少なく、コースアウトしてしまふ危険性は極めて高い。この特徴を利用して、ライバルに体当たりをかわまして、ガケ下に落とすのも1つの戦術となる。



●ぶつけたはいけど、勢い余って2人ともガケの下へ。痛み分けといったコロ



前方にブクブクが。でも敵じゃないから安心

前作にもあった板張りの路面のコース。グリップ力はダートコース並みで、ドリフト中に横滑りしていきやすい。このうえに、そのコーナーの出口付近には「ワザとじゃないの?」という間違いなく意図的にあるという感じで、コースアウト防止の柵が欠けている。ドリフトがちょっとでも膨らむと即コースアウトしてしまいます。

目標タイム
1'55"91

MAP SELECT

ベストレコード
01'55"91 ヨッシー

ベストストップ
00'38"04 ヨッシー

ドンキージャングルパーク
ヨッシーパレー
はまぐり道
レインボーロード

スペシャルカップ
ラウンド3

全長:747m

HYUUDORO LAKE

ヒュードロいけ

②ドリフトで坂をクリア

短いストレートの後に控える坂道の左コーナーは、ドリフトでアウトからインに切れ込めば、カーブを減速させずにクリアすることができる。

アウトからインに切れ込むようにドリフト

インをすくめたらターボの段階を上げろ

そしてミニターボ!



①2つで1つのコーナーと考えろ

2つの右カーブが連続するコーナーは、ドリフトを2回に分けるのではなく、1つのコーナーと考えて1回のドリフトでクリアしていこう。

ドリフトしながら

2つめのコーナーに差しかかったら、逆ハンドルで段階を上げろ

③すばやく左右にドリフト

両側の柵が欠けている緩いシケイン状のポイントは直線的に走行するよりも、ドリフトしながらクリアしたほうがタイムを短縮できる。ドリフトを左から右へとすばやく切り換えて走行していこう。

ヒョイ

3Dスティックを倒しすぎないように気を付けよう

ヒョイ!

コース脇に柵がないので落っこちないように!!

⑤ドリフトジャンプで直進

お化け屋敷に入るとすぐに立つ巨大な板のコーナーは、板の左側を通過することができる。コースに割れめが入っているポイントの手前で、ドリフトボタンでジャンプすれば直線的に走行できる。

板をかすめるようなルートをこれ

ドリフトジャンプ

大幅にタイムを短縮できるぞ!!

GP VS ポイント

GP、VSモードでは、お化け屋敷のなかでコウモリが襲いかかってくる。コウモリに衝突するとカーブのスピードが落ちてしまう。コース攻略の⑥のルートを利用すればコウモリをかわすことが可能

コースの前方からコウモリの大群が飛来!! 避けながら走るの不可能だ

④着地後すぐにドリフト

段差のある割れめを飛び越えた直後にある2つの左コーナーも、2つで1つのコーナーと考えてクリアしよう。着地後、すぐにコースが坂道になっているので、すばやくドリフト態勢に入りカーブの減速を抑えろ。

ドリフトしながら坂を駆け上ってミニターボへ!

着地のパウンドを抑えるようにしよう



○きれいなネオンサインに見とれる余裕はナン

全16コースのトリを飾るのは、前作でも最後に控えていたレインボーロードだ。マリオキャラクタのネオンサインが空中に輝くコースの全長は2千米。走行しているとコースが果てなく続いていくのではないかと錯覚してしまうほどだ。3ラップしてゴールするまで、緊張感を維持するのは並大抵のことではない。

目標タイム
4'12"09

MAP SELECT

ベストレコード
04'12"09 ベーテ
ベストラップ
01'20"86 ヨッシー

ドンキージャングルパーク
ヨッシーバレー
ヒュードロー
レインボーロード



スペシャルカップ
ラウンド4

全長:2000m

RAINBOW ROAD

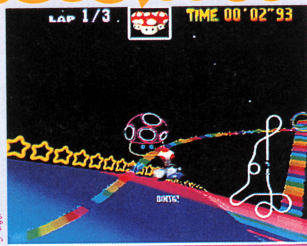
レインボーロード

①スタート直後にショートカット!

スタート直後、画面の奥にコースが見えはじめたら、ドリフトジャンプでコースの左に飛び出してみよう。すると、コースの3分の1近くをショートカットできる。ちよつとやられたという感じの近道だ。

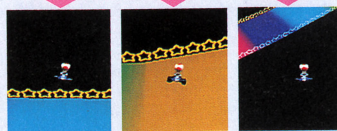
コースが見えはじめたら

○ジャンプのタイミングに注意



飛び出しの角度が

深い ベスト 浅い



○コースの手前
に落下!! 飛び
立つポイント
に戻される
○コースへのラ
ンディングに成
功!! そのまま
左に進め
○コースオーバ
ー!! コース復
帰で一応ショ
ートカットになる

コース全体図



②キノコで坂の減速を抑えろ

コースの後半にコースが大きく上下にうねるポイントがある。そのうねりの登り坂に差しかけたら、キノコダッシュで減速を抑えよう。

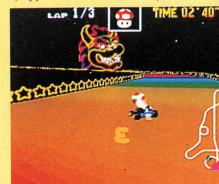
○キノコを使えば坂道も60キロで走れる



コーナーはすべてドリフト

このコースの全コーナーに共通することは、「あらゆるコーナーをドリフトで回れ」そして「できるかぎり多くのミニターボを始動させる」の2点。ドリフトの段階を上げるスピードがタイムに如実に反映されるのだ。

○ミニターボに成功したら、すかさず次のドリフトに入れ!! スピードが命だ



○コース脇の柵にぶつからないようにルートを調整してドリフトの段階を上げる



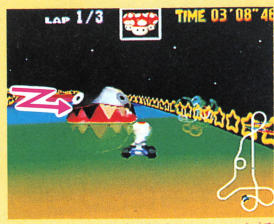
ミニターボを何回出せるか

超高速コースということで、戦術も何もあつたもんじやない!! とにかくライバルから逃げまくる。単純にスピードの早いドライバーが結果的に勝利を修めることになる。ただし、ワンワンにだけは注意するよつに。

GP
VS
ポイント

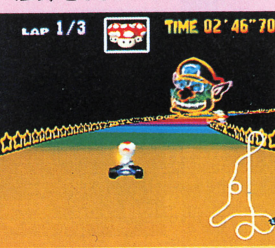
ワンワンに注意せよ!

レインボーロードのワンワンは、他のコースのおジャマキャラと異なり、3匹が1つの群れとなりコースをジグザグに逆走している。ワンワンは一定のスピードで走行しているの、自分の走行タイムから、ワンワンの出現ポイントを予め予測することができるぞ。



○ワンワンは時速約20キロの超低速でジグザグに逆走してくる

広角カメラが便利



○前方の視界を良くしておこう

BATTLE
SYSTEM

BATTLE
COURSE

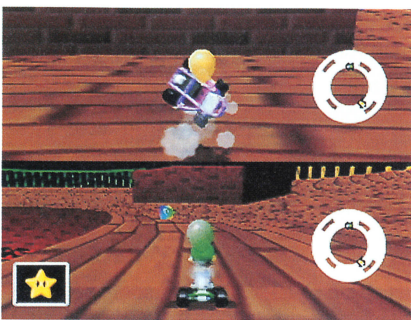
BATTLE MODE

バトルモード攻略



うん たよ
運に頼らずにバトルモード
で勝つ方法とは？ システ
ム、コースの両方面からそ
の方程式を探り出す。

●ルールを知らずに戦いを挑むのは、愚
考者のすることです。はっきり言って



レースが「速さ」を競うものと
するならば、このバトルで競われ
るのはまさに「強さ」。出口のない
バトルコースのなかで、いかにし
て生き残っていくか。ここではシ
ステム面から見ていく。
画面をパッと見た感じでも大体
分かれるとおり、今回のバトルモ
ードも前作『SFC マリオカート』
から、システムのそれぞれに大幅
な変更が加えられたわけではない。
4人同時対戦や複雑化したマップ
などが、より戦略的な走り方を必
要とさせたといえるのは確かだが、

BATTLE SYSTEM 戦闘システム

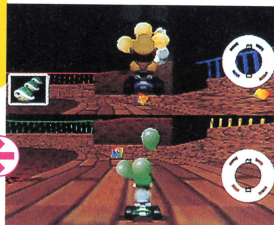
システム、ルールの理解が
勝利への第1歩

バトルモード 競技上のルール

バトルモードは、自分以外のカ
ートに何らかの衝撃を与えること
が目的のゲームである。
カートには3つの風船がくっ
けられていて、1回衝撃を受け
るごとに1個ずつ風船が外れてい
く。カートから風船がなくなると
(3回衝撃を受けると)そのプレ
イヤーは負けということになる。

ちなみに左の3つが、風船が外れ
る条件となる「衝撃」だ。
言うまでもなく、最後までコー
スに残った者が勝者となる。

ふうせん 風船が3つ なくなると...



●この風船は、いわばダメージメ
ーターの代わり。これを守り抜いた
ものがWINNERとなるのだ



●ビッグダーナッツ、まてんろうの
2コースのみ、コースアウトがある



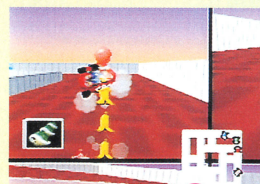
●カメのこうら、にせものアイテム
などに接触した場合。派手に爆発



●バナナを踏んだり、敵の体当たり
を受けた場合に起きる

あく 悪どいプレイに“しっぺ返し”!

今回、負けた
プレイヤーもと
ある形でゲーム
に継続参加でき
るようになった。
VSモードの
おジャマキヤラ
「はくだんミニ
カー」に変身し
た敗者は、1回
だけ誰かを攻撃
できるのだ。

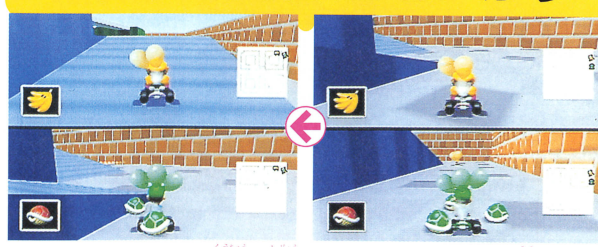


しかえ
し
返
し
だ
ー
!!

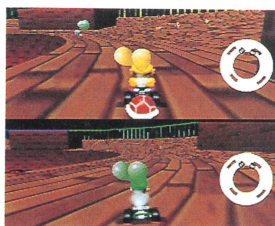


●目には目を、受けた
仕打ちにははくだんミニ
カー。えぐいプレイして
るとヤラレちゃうぞ

こうてい さ マップの高低差をいかす



●カメのこうらもさすがに空中を浮上できない。コースによっては上へ逃げろ



●アカのこうらは、壁にぶつかった
それまで。こういう広い場所で使う
ように心がけよう

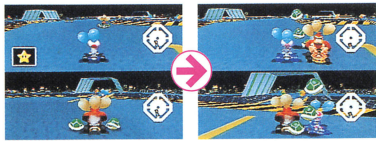
こうげきかへひ 攻撃回避の タイミングが重要

バトルに勝利するためには、と
どのつまり、攻撃を受けずに敵を
攻撃すればいい。それには、攻
撃、回避(防御)いずれにおいて
も「タイミング」が重要になる。
せつかくのアイテムも、無駄に使
ってしまったのは意味がないのだ。

がめんしょう
画面上の情報を
さいだいげん
最大限に利用せよ

敵の画面をチェックせよ!

戦いにおいて、「戦う相手を知る」というのは基本中の基本。それはこのバトルモードにおいても例外ではなく、敵の画面を見ることで、敵の詳しい位置、持っているアイテム、ひいては次にどんな行動に出るか、などが見えてくるのだ。自分の画面ばかり見ていてはダメだぞ!

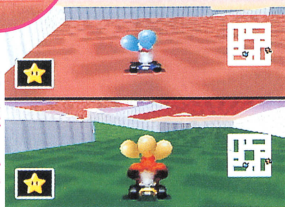


○敵の持ちアイテムによって戦い方は変わる



レーダーと合わせて確認

○敵の正確な位置は、両方を見ないことには確認できないぞ



バトルで有効なアイテムは

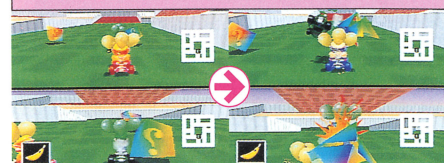
バトルモードでは、キノコ、サンダー、トゲゾーのこうらなどは登場しない。編集部のプレイでは、にせものアイテムにみんな面白いようにひっかかっていたようだ。

にせものアイテム 2アシムレット



○さて、本物はドレでしょう? 分からないんだ、これが

スーパースターは敵を引きつけて



○相手がスターを持っていないことを確認してから使え

コースレーダーが語る情報とは

コースレーダーは「キャラのおおまかな現在位置を表す」だけのものではない。ちゃんと、風船の色で「キャラを識別」できるようになっているのだ。風船の色は8キャラそれぞれ固有のもの。これを覚えて、レーダーを最大限にいかそう。

○ちょっと似た色があるのが困るケド

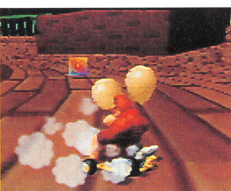


レーダーの色で分かる

キャラ選択で勝つ!?

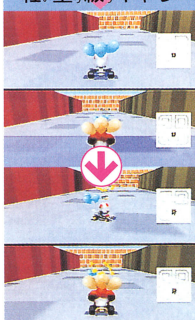
13ページのほうでも少しやっているが、キャラ別の当たり強さ(弱さ)の要素はこのバトルモードにも反映されている。つまり、キャラの相性によっては、体当たりだけで敵を攻撃できる場合が出てくるのだ。

特性を知れ



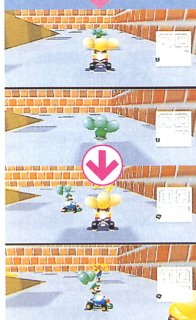
○重量級キャラは、スピリットをもっとも小回りに素早くできる

重量級キャラ VS 軽量級キャラ



○軽量級キャラはあえなくスピリットしてしまう

重量級キャラ VS 中量級キャラ



○この組み合わせでもスピードが乗っていれば

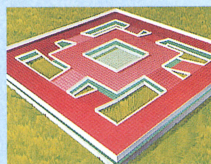
キャラ別の風船カラー

マリオ	ルイージ	ピーチ	キノピオ
赤	緑	桃色	青
ヨッシー	ドンキー	ワリオ	クッパ
青緑	茶色	黄色	紫

さあ、かかってこい!

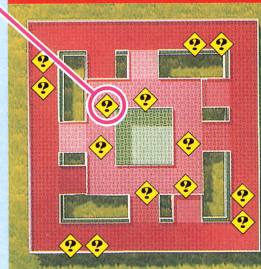
マーク
アイテムボックス

アイテムボックスが置かれている位置



○高低差のあるコースは、このマップで確認

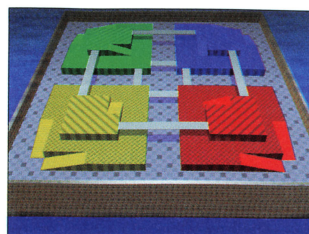
コース全体地図



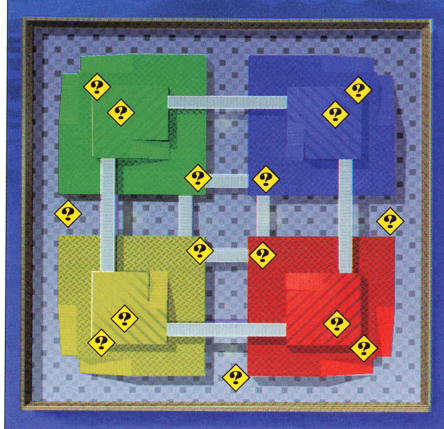
コースマップをこの傾向と対策を考へる

次のページでは、バトルモードに使用される4コースについて、コースの全体図を交えてバトルのポイントを紹介している。

コースマップは、トップビューに加え、斜め見下ろしスタイルもいっしょに掲載。さらに、レースモードと同様にアイテムボックスの位置を記したので、参考にしてくれ。



BATTLE:2 ブロックとりで BLOCK FORT



コース名にもあるとおり、4つの小さなとりでが建てられている。とりでととりでの間には一本橋がかけられていて、自由に行き来することが出来る。

このコースの最大の特徴は、とりでによって3つの階層が作られている点。このおかげで敵の位置が非常に把握しにくくなっている。



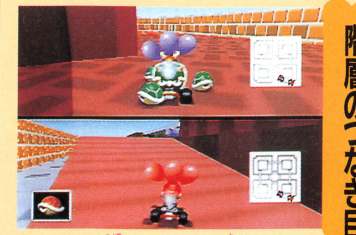
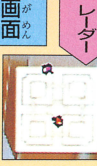
1階にいるとき



2階にいるとき



3階にいるとき



とりでは上りのルートが決まっている。そこで下から登ってくる敵を待ち伏せるという形が、なかなかイケるようだ

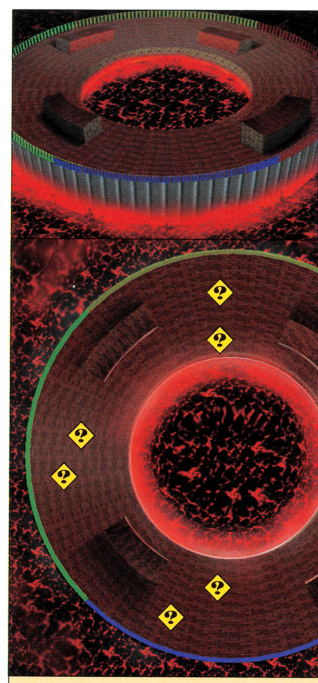
階層のつながり

このコースでは各階層の移動がかなり簡単に、しかも素早く行える。そのせいで、始めのうちは敵と出会うこともままならないほどだ。というわけで、ここではむやみに動き回らず、敵を「待つて」叩くのが有効かもしれないぞ。

待ち伏せで敵を討て！

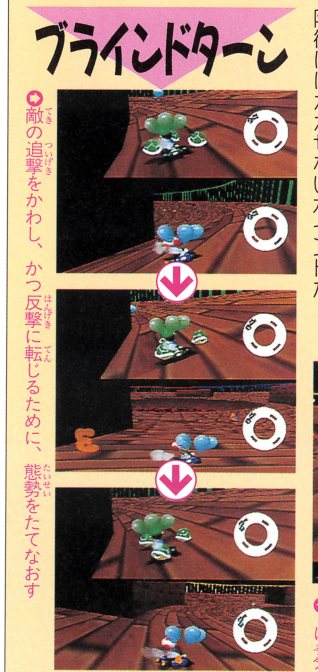
バトルモードのコースは全部で4つ。ビッグドーナツは作りが簡単で初心者でも楽しめるが、それ以外の3つは、多少慣れてこないといとも戦えないだろう。それぞれのポイントをよく覚えて、対戦相手を打ち負かそう。

BATTLE COURSE コース解説 コースマップで見る 4コースの戦い方



BATTLE:1 ビッグドーナツ BIG DOUGHNUT

真上から見下ろすとまきしゅドーナツ。中央がくり抜かれた円形のコースに、弓形の4本の柱が立っている。コース全体が中央の大穴に向かって傾斜しているため、目標に向かって真っ直ぐ走ることがなかなか難しくなったりするぞ。中央の大穴には当然のごとく柵はないので、落ちないように慎重に走ろう。

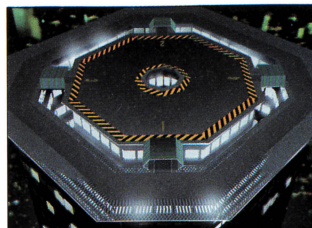


ブラインドターン

4つの柱を有効利用
コース上に立っている4本の柱は、コース内で唯一敵からの死角を作れる場所である。敵に追われているときに柱に沿ってリターンしたり、影に隠れて待ち伏せしたりするなど、利用価値は高い。アカコつらを使われた場合も、この柱を遮蔽物にして攻撃を防ぐことができる。といったように、防衛には欠かせないポイントだ。

アイテムボックスの中へ

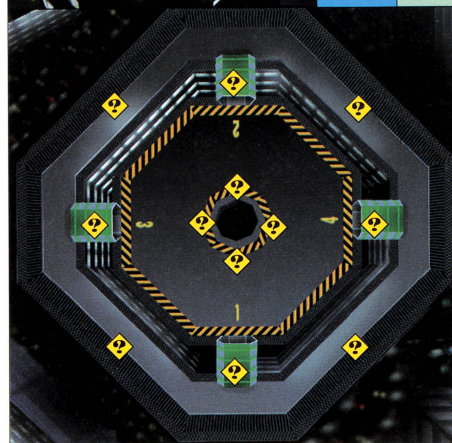
にせものアイテムは、すべてのコースにおいて有効。ただし、置いた場所は自分でちゃんと覚えておこうね



BATTLE:4

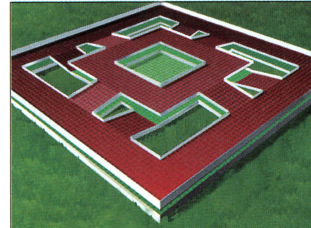
まてんろう

SKY SCRAPER



地上遥か高くそびえる摩天楼の頂上をコースに仕立ててある、高所恐怖症の人にはなんと「さむい」その名も「まてんろう」。

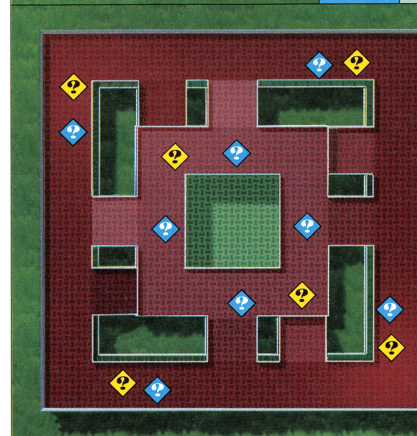
8角形のコースは、面積がわりとせまく設定されていて、敵の姿は見つけやすい。ただし、せまいがゆえに、コース上の「穴」に落ちると怖い恐怖が常につきまとうのだ。



BATTLE:3

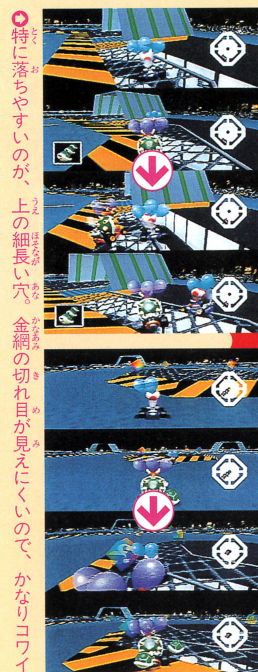
ダブルデッキ

DOUBLE DECK



同じ形状のフロアが、2段重ねになっているダブルデッキ。細かく4つの階層に分かれており、それぞれがなかなかスロープによつてつながっている。

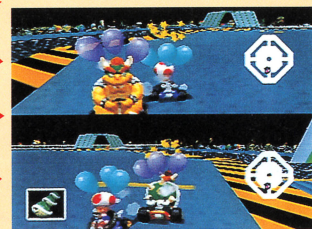
左のコース全体図に記しているアイテムボックスマークは、黄色が3F、4Fのもので、もう一方は1F、2Fのものを表しているぞ。



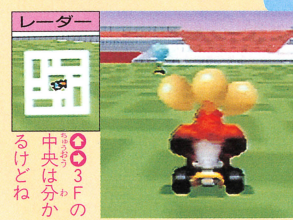
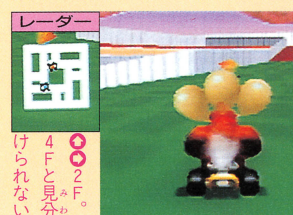
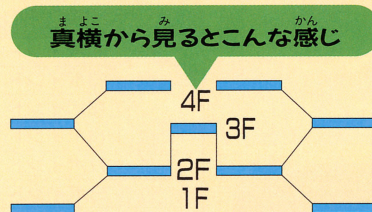
5つの穴に追い詰める!!

突き落とせばオッケー!

「まてんろう」には、コース上に計5つの穴が口を開けている。さらに、コースの外周にもフェンスなんて物は設置されておらず、ちょっとした操作ミスで重力加速度的な「自由落下」の世界へ。重量級キャラの「押し」の強さが猛威を振るつかも?



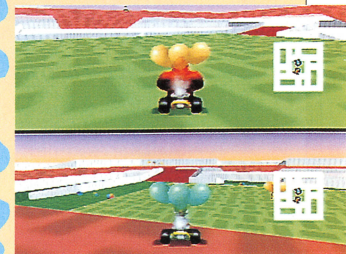
○ドンキー、ワリオ、クッパが幅を効かす。穴の近くでは、精神的にかなり優位に立つことができる。危険はあるが



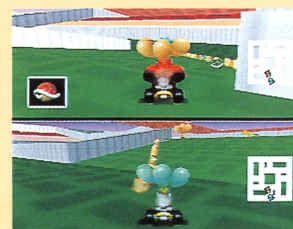
リーダーじゃ分かんねッス

スロープで行き来する4階層

左の図を見てもらえると分かると思うが、ダブルデッキの階層はだいたいこんな感じにつながっている。通路の1辺の中央のスロープは、1Fと2F、3Fと4Fをつなぎ、その隣のスロープは、2Fと3Fをつないでいるのだ。



○4Fの中央の穴には柵がないので、一気に3F、2Fへ移動できる



○ミドリのはこうらは、誰かを餌食にするまで消えない。発射したら、あとはできるだけ速く離れるのが吉

スロープでねえ!

ミドリのはこうらが吉?

このコースは直角コーナーが多く、さらに直線はあってもすぐに曲がり角が現れるので、アカのうらはかなり近づかないと役に立たない。ミドリのはこうらは、壁で跳ね返る特性を持っているので、自分も危険ではあるが、有効だ。

勝利を信じて走れ!



○調子に乗って外へ飛び出すなよ



ファミマガ64

ハイパフォーマンステクニック

High Performance Technic開催告知!!



自慢の愛車で下りつる諸君、自慢のベストタイムをたたき出せたか？ すんげえタイムを愛しのあの娘（いれは）の話だけに自慢するのでもいいけど、もっとグロバールに全国の「マリカ」プレイヤーに自慢したと思うのが人の性。そこで、「マリカ64」でファミマガ64恒例ハイパフォの実施を、ここに宣言する!!

さいこう
最高のテクニクから生まれる
さいごく
最速ラップを全国から募集!!

4ラウンドの総合ポイントで
1位をとったプレイヤーには

賞品

ソニー
グラストロン

目の前に大画面が迫る!! ゲームの世界に新たな環境が生まれる



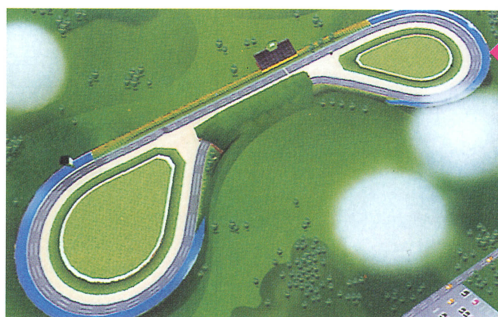
コシだよ

ポイント表

1 位	30ポイント
2 位	23ポイント
3 位	18ポイント
4 位	14ポイント
5 位	11ポイント
6 位	8ポイント
7 位	6ポイント
8 位	4ポイント
9 位	3ポイント
10 位	2ポイント

今回の「ハイパフォ」は、全4ラウンドの総合ポイント制（ポイントは左の表。今号から順次、ファミマガ64誌上で各ラウンドのコースを発表していくぞ。まず最初のラウンドは、キノコカップのルイージサーキットに決定。気になるご褒美は、総合優勝者にはグラストロンを、準優勝者はデジタルカメラ、3位はゲームボーイポケットだ。また、各ラウンドの上位3名に希望するゲームソフトをプレゼントするぞ!!

全4ラウンドの
ポイント制で開催



第1ラウンド キノコカップ
ルイージサーキット

編集部最高タイム 1'45'27

ソフトを購入したプレイヤーが真っ先にプレイするであろうコース。大きな2つのコーナーをギリギリのインペタで、何回ミニターボを始動できるかがポイントになりそう。編集部がたたき出したタイムを第1目標にガンバレ!!

応募募の掟

応募はVHSテープのみ、必ずテープの最初に走行を録画してください。走行データは「リプレイ」でも構いません。最速タイムを出したらテープを回して「リプレイ」を録画するようにしてください。しょう。また、画面表示は、スピードメーターを出した状態にしておいてください。応募の際には、テープとともに、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号にタイム、希望するソフト（N64、SFC、GBに限る）の第3希望までを記入した用紙を同封してください。宛て先は、〒900 仙台市青葉区二丁目6-7 T1Mファミマガ64 ハイパフォーマンステクニク係まで、第1ラウンドの締め切りは、12月31日（必着）。なお、応募されたテープは返却されませんのでご了承ください。





『マリオカート64』 宮本茂さんに 聞いた ここだけの話

先月行われたNINTENDO64スペースワールド96会場で、任天堂の宮本茂さんをキャッチ!!
ここで会ったが百年目、完成したばかりの『マリオカート64』のことをアッパツに聞いてみたぞ。

カメックは地味だったのが変わった

いきなりですが、宮本さん『マリオカート』上手なんですか? 「うん(笑)。そんなにうまくないよ。フツーくらいですよ。40代の割にはうまいかもね」

やっぱりユーザーとして、スバリ出来がどうなのか気になります。『ゲームを変えろ』と言った以上、新しいモノを作らなきゃならない。それも新しいだけじゃなく、子供から大人まで、みんなで間違いなく楽しめるもの。そういう意味では、N64じゃなきゃダメだということはない。じゃあ何をやるのかという部分で、4人同時対戦の部分などにN64の技術を活用しています。モニタでは好感度だったし、よくできてると思うよ。うん」



ファミマガ64と一緒に、ちなみに『コモエモン』のページを熱心に読んでました



『マリオカート』を終え現在『スターフォックス』の開発が佳境

会場では振動パックが発表されてましたけど、『マリオカート』は対応してないんですか? 「じつは対応も考えてたけど、最終的にはしなかった。振動パックの発売が来年で、モノがないのに対応させても仕方ないじゃないかって。そのうち対応版なんか出たりして。そうそう、同梱のコントローラの色、どう思う?」

うん、編集部では賛否両論ですね。意外に地味だったの。 「まあ、赤と黄とか、それっぽい配色の案もあったんだけど、ちよつと子供っぽいという意見もあった。あまり好き嫌いがなくてスタンダードな色になったんだ。あ、僕が使ってるやつは赤と緑のコンビだよ。これは内緒だけど(笑)」

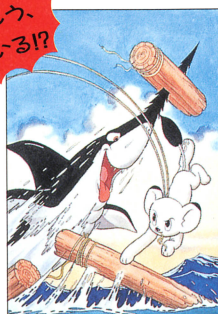
出場キャラはどういう基準で選ばれたんでしょうか? ちよつと前の画面写真ではカメックがいたりして、気になってたんですが? 「ああ、カメックね。走らせてただけで、イマイチ地味だったんで変えちゃった(笑)。個性が強いキャラを走らせてる。ワリオは最近有名になってきたしね。あと今

回は、キャラごとに極端な特性の差をつけてないんだ。これまでは重量級のキャラが一番速いっていうのが任天堂のレースゲームの伝統だったけど(笑)。どれを使ってもメリッとかあって、それなりに接戦になる。僕のオススメはキノピオ。なかなか安定してるから」

なるほど参考になります。最後に、これからN64を買おうと思ってるユーザーに一言お願いします。 「とにかく任天堂は来年の年末に向けて、ラインナップを充実させていきます。それが揃ったところでもいいし、ソフトはどんどん作ってますから、そろそろ潮時と思うたところで買ってください。とりあえず『マリオカート』で買つた方がいいんじゃないでしょうか(笑)。いま開発の現場がとにかく元気です。面白がってゲームを作っています。こういう時期はそうあるものではないです。来年、再来年はソフトはどんどん良くなります。今年は万人向けではないソフトは取って発売してませんが、来年になればある程度好きなソフトを選べますし、期待してください」

今号の表紙

レオがもう、動いている!

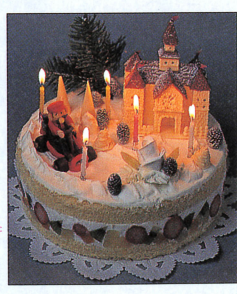


3Dポリゴンのゲームになりそう。『ジャングル大帝』の発売は98年春を予定

『ジャングル大帝』の話題もちょっとだけ...

会場でタイトル発表された『ジャングル大帝』のこともチラリ。 「自由で、勇気のいる、居心地のいい世界を作りたい。手塚真さんのイメージでもストーリーを追うことはあまり考えない。とにかくレオをどう動かそうか、と。じつはもう、フルポリゴンのレオが開発機上で動いているよ」

今度ナイショで見せてください。



こんなにうろうろを立って口マンチックバージョンもありました

の 核を載せたトレーラーの暴走をくい止める!

が めんたいりょうこう かい
画面大量公開

ブラストドーザー

N64 アクション 64M

にんてんどう ねん がつ げ じゅんはつばい よ てい えん
任天堂 '97年3月下旬発売予定 9800円

コントローラバック/振動バック対応

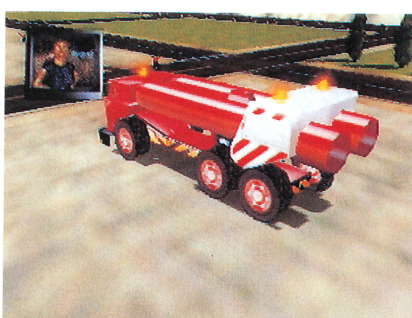
緊急事態発生!

©1996 Nintendo

○一秒でも早く、核を載せたトレーラーの暴走を食い止めるのだッ!



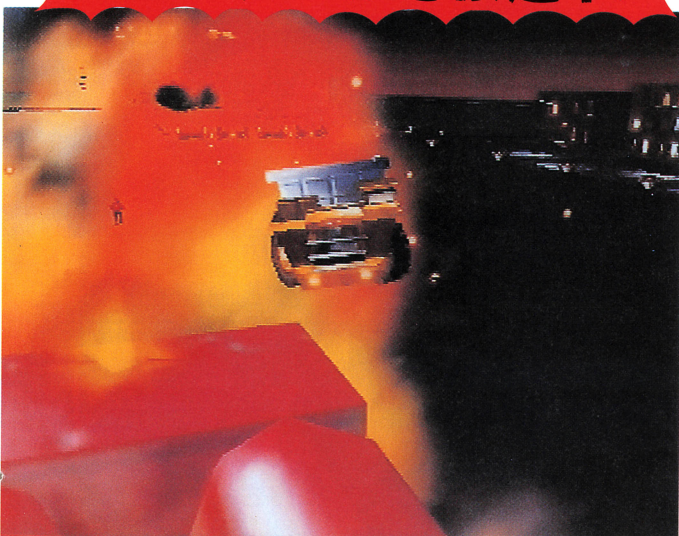
○これが諸悪の根源のトレーラー。少しでも障害物に触ればすべては灰と化す



このゲームは、スーパーバーン「キング」を手掛けたスタッフたちが制作している。内容は、核を搭載したトレーラーの暴走を食い止めるというもの。少しでもトレーラーに衝撃が加われば核爆発を起こすので、プレイヤーはあらゆる手段を駆使してトレーラーの進路を確保しなければならない。

かく とうさい
核を搭載したトレーラーの爆発を
防ぐため安全な進路を確保せよ

きゅうせつ さんちゅう
トレーラーが急接近中!



○なんとかなないと。あともう少しで、トレーラーと電車がぶつかってしまうぞ。人類、ピーンチ!

プレイヤーは、トレーラーの進行を妨げる障害物を特殊車両やロケットに乗って、体当たりやミサイル攻撃で除去していく。それがたとえ民家であろうとビルであろうとためらっているコマはないのだ。

邪魔なモノは
すべてブツ壊せ



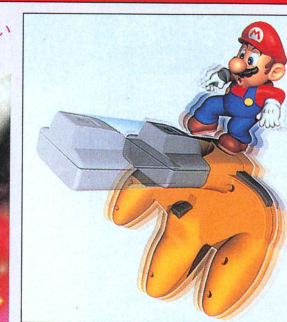
○邪魔になるものはすべて蹴散らせ!



○ためらっている暇はないぞ。トレーラーの前方をふさぐものは破壊あるのみ



○ついに、トレーラーに搭載した核が爆発。ぐおおっとプレイヤーにも衝撃が...



○振動がプレイヤーに伝わるスグレモノ

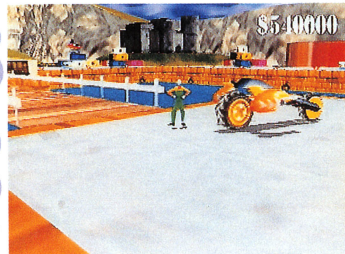
このゲームは、振動バックに対応している。コントローラに振動バックを差し込めば、障害物を破壊したときのシヨッフや爆発のシヨッフがリアルタイムでプレイヤーに伝わるぞ。だから、今まで以上に手に汗握るゲーム展開が期待できること間違いなしだ。

しんどう
振動バックが緊迫の
アクションを演出

○こんな超カッコいいロボットタイプの
操縦をすることだってできるのだ



トレーラーの進路に
あわせてセレクト



○これがプレイヤー。さまざまな特徴を有する特殊車両に乗り込んで操縦を行う

安全な場所にトレーラーを誘導するまでの道のりは、決して平坦とは限らない。また、障害物を除去するメカの能力にも個性がある。だから、山岳地、都心などトレーラーの突き進む地形を考慮してメカを選択する必要がある。また、ゲーム中に別のメカに乗り換えることも可能らしいぞ。

取り壊す地形に応じて全8種類の
特殊車両とロボットを使い分ける

5種類の特特殊車両

馬力はあるのだが、スピードが遅い	SELECT VEHICLE!	ラムドーザー
硬い素材のボディで障害物を破壊	SELECT VEHICLE!	バックラッシュ
両サイドからミサイルを発射できる	SELECT VEHICLE!	バリスタ
車両の重さが軽いので小回りが利く	SELECT VEHICLE!	スカイフォル
左右に攻撃が可能なたレーラータイプ		サイドスワイフ

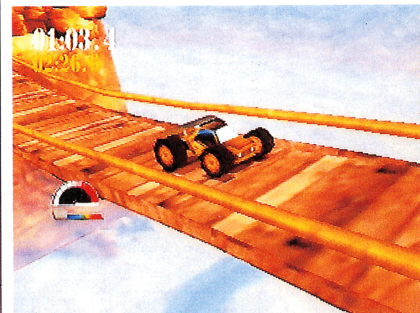
○パワフルに障害物を除去していく



\$166800

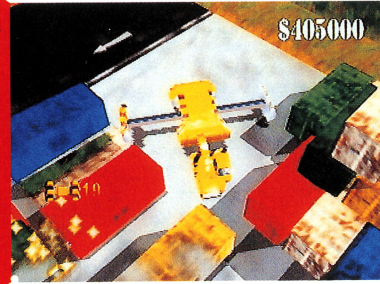
地上から障害物を壊す特殊車両は、現在分かっているだけで5種類ある。障害物の除去方法はボディが頑丈で重量のあるものは体当たりで、スピードはあるが攻撃力の低いものはミサイルなど、メカの能力によって異なる。

障害物を地上から
撤去する特殊車両



○ターボブーストという機能のあるスカイフォルは底力がありそうだ

両サイドに
攻撃もできるぜ



\$405000

○小回りが利かない分、左右への攻撃ができるぞ

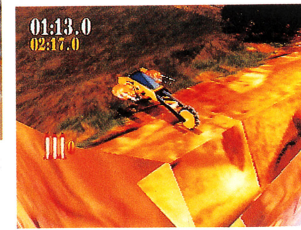
○ボディの重さで橋が崩れなければいいが...



\$113668

○さまざまな特殊車両を乗りこなし障害物を破壊するたびに、こんな迫力の爆発シーンが見られるのだ

○バイクタイプのバリスタなら、どんなに急な斜面もすばやく移動でき、左右からはミサイル攻撃も可能だ



01:13.0
02:17.0

3種類のロボット



サイクロンスーツ
比較的小型なので軽快な動きが期待できる



サンダーフィスト
右腕からミサイル攻撃が可能。回転アタックが得意技



J-ボム
ジェット噴射の可能な機体があり上下の移動が容易

空中からの攻撃も可能なロボット
空中からも攻撃ができるメカは現在3種類が判明している。攻撃方法はそれぞれに特色があり、ゲーム中にも攻撃アイテムを入手できることがあるかもしれないぞ。



○強力なジェット噴射を使用すれば高層ビルの谷間を自由に移動できるぞ

セ・リーグの選手データが一目で分かる

れんぞく こうりやく
連続データ攻略

セ・リーグ編

気になる選手のデータを
2回に分けて紹介する。
今回はセ・リーグ6球団の
データを完全公開するぞ!

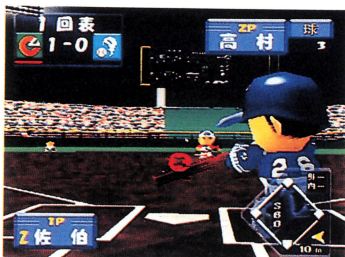
イマジニア

がつ か はつばい よ てい

12月20日発売予定

9980円

N64	野球 64M
コントローラバック専用	
最大4人同時プレイ可	



うまく打てない人にはロックオン機能がオススメ。球道がとてよく分かるのだ



黄色い打撃カーソルを、うまくボールにあわせてバットを振れば打つことができる

3Dスティックの操作に慣れることから始める。バッティングで一番重要なのは、いかにしてピッチャーの球にカーソルを合わせられるかに在于する。黄色いカーソルが赤色になったときに打てばベストタイミングだ。しかし多彩な変化球に対応するには多少の経験が必要かもしれない。慣れないうちは、球の軌道を追ってくれるロクソオンモードを使うと良いだろう。

このゲームで勝利をおさめるには、登場する選手たちを育成モードで練習させパワーアップさせるのが一番の近道。5種類の練習の中から鍛えたいものを選びパラメータを上げよう。しかしそれだけでは成長させても調子が悪いと試合で力を発揮できない。場合によっては、スタメンから外さなければならぬこともあるのだ。

選手の育成と調子の良さが勝利のカギ

捕手の守備力を上げることができ。盗塁やバントをうまく処理できるようになる。

外野や守備練習。外野を守る際の守備力を上げることができる。守備範囲の広い外野手を狙えよう。

内野や守備練習。内野を守る際の守備力を上げることができる。鋭い打球もエラーしなくなるのだ。

投球練習。各球種の変化率、制球の数を上げることができる。球のスピードも速くなるのだ。

打撃練習。長打力を上げることができる。バッティングに必要なパワーやミート力が身につくのだ。

練習を重ねて選手の能力をアップさせる。選手をパワーアップさせることができる「育成モード」は全部で5種類。各選手の能力には上限があり、練習することでその上限を越えれば、1段階レベルアップする。またベテランの選手より若手選手のほうが成長しやすいようだ。

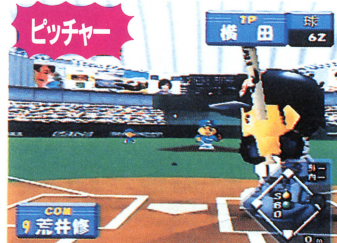
選手の調子は絶対調子から超最悪まで段階あり、毎回ランダムで変わる。調子によっては投手は失投したり、打者はカーソルが小さくなるので、よく見て起用しよう。

調子をマメにチェック



選手の調子は試合前の「チーム編成」画面の一覧表でチェックすることができる

調子の悪いピッチャーは失投率が高くなる。ムリして試合に出さないほうがよいだろう



バッターの場合、調子がいいとカーソルがデカくなる。打ちやすいのでヒットをねらえ

調子の良い選手を試合に出場させよう



○選手の実績は、試合中やバッターボックスに入った画面でも知ることができるのだ

個人データ表

110-51	定
内	外
S	捕
F	
走	S
肩	S
打	S
率	356
点	84
本	16

○ゲーム画面でも選手の実績や守備適正、能力などが表示される

ここでは野手データのみかたを詳しく解説していく。各パラメーターはあくまで基本数値なので、「育成モード」での練習や、試合の状況によって変化しうるものもある。また各パラメーターの数値は大きいほどその能力が高く、最低値は0で最高値は31だ。

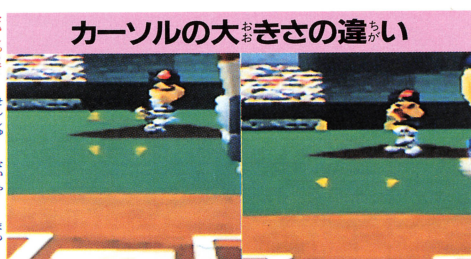
野手データ

今回はセ・リーグ6球団の選手データを思い切って公開してしまう。データは野手と投手のデータを用意し、選手の名前はもちろん

チーム別選手データのみかた

実名で、各選手の能力が数値で細かく表されている。日本一を目指す「ペナントモード」で戦うときなどの参考にするに良いだろう。

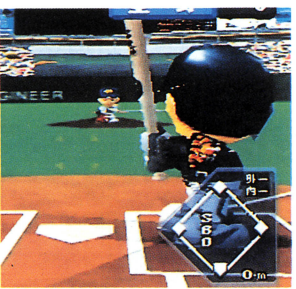
○選手の基本能力値(0~31)
○選手の基本走力値(0~31)
○選手の基本打撃力値(0~31)
○選手の基本守備力値(0~31)
○選手の基本投球力値(0~31)
○選手の基本コントロール力値(0~31)
○選手の基本MAXスピード(0~31)



○右の選手の数値は26。左の選手の数値は6。こうして2人比べてみるとカーソルの大きさの違いがよく分かる

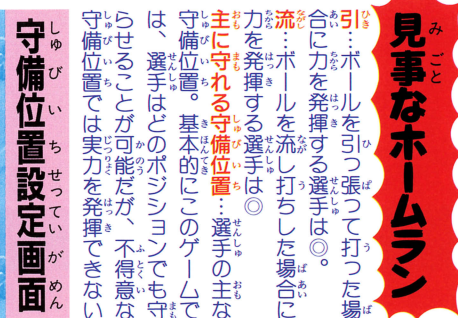


○Aボタンをすばやく2回押しでバットを振ると、選手は勢よく回り豪快なスイングをする



○プレッシャーに弱い選手は、得点圏にランナーがいるとカーソルが小さくなり力を発揮できにくいのだ

○プレッシャーに弱い選手は、得点圏にランナーがいるとカーソルが小さくなり力を発揮できにくいのだ



○一発があるバッターは、当たると長打につながる。見事なホームランを打ったぞ

○一発があるバッターは、当たると長打につながる。見事なホームランを打ったぞ



○各球種の変化率はレベルアップが可能。決められた場所に取り付けられたガラスを割る投球練習では、プレイヤー自身も実力が身につくのだ



○このように投手以外の選手の球種やレベルも見る事ができる



○選手の球種と変化率は、チーム編成の設定画面で見られるぞ

○選手は、ゲーム画面に表示されるレベルで、レベルが高いほど変化率が大きい(0~4)。もちろんパラメーターは「育成モード」の投球練習で上げることが出来る。またチェンジアップは、緩球のつけやすさを示していて、0は緩球の差がなく、1~3で数値が大きいほど緩急の差がつけやすいのだ。

○選手は、ゲーム画面に表示されるレベルで、レベルが高いほど変化率が大きい(0~4)。もちろんパラメーターは「育成モード」の投球練習で上げることが出来る。またチェンジアップは、緩球のつけやすさを示していて、0は緩球の差がなく、1~3で数値が大きいほど緩急の差がつけやすいのだ。

150キロ近い速球と落差のあるフ
ォークボールが持ち味のマリオ投
手。とくにフォークは、慣れない
と打ち崩すのは困難。抑え投手と
して彼に一つなぐと良いだろう。

マリオ投手

数字だけを見ると、文句なしの
成績をおさめた松井選手。ボール
を真心でとらえたときの長打力は
もう破格的！ また肩が強いといこ
ろも見逃せないポイントだ。

松井選手

注目選手を ピックアップ

今年のセ・リーグを盛り上げ、
リーグ優勝に輝いた巨人軍。投手
王国」とよばれるだけあって、そ
の顔ぶれはとも豪華だ。斎藤雅
ガルス、横原を中心とした先発
陣と、マリオ、石毛などのリリー
フ陣がチームをしつかり守ってく
れる。打線はあまり期待できない
のだが松井、落合、マツファの前に
どれだけのランナーをだめられるか
が勝負の力ギとなるだろう。

読売
ジャイアンツ

投手の豊富さは12球団中No.1

野手データ																						主に守れる守備位置									
選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	投	捕	一	二	三	遊	左	中	右	
仁志	右	右	.270	7	24	—	14	17	14	12	15	14	0	0	—	—									○	○					
川相	右	右	.232	2	22	—	15	16	16	10	17	22	0	0	—	—											○				
松井	右	左	.314	38	99	—	28	16	11	21	23	0	20	0	—	—				◎	◎								○	○	○
落合	右	右	.301	21	86	—	5	5	21	17	12	14	0	0	—	—	◎	◎						○					○	○	○
マツク	右	右	.293	22	75	—	15	15	10	15	16	0	22	0	—	—			◎			◎							○	○	○
清水	右	左	.293	11	38	—	14	20	9	13	20	0	19	0	—	—													○	○	○
元木	右	右	.229	9	35	—	21	11	11	13	15	14	0	0	—	—	○									○	○	○			
村田真	右	右	.208	5	26	—	12	10	8	12	15	0	0	16	—	—	x						○								
吉村	左	左	.246	2	11	—	9	5	8	15	7	0	3	0	—	—								○					○	○	○
広沢	右	右	.198	4	13	—	2	9	3	16	8	8	6	0	—	—	x				◎					○			○	○	○
福王	右	左	.333	3	13	—	9	7	13	10	8	11	0	0	—	—	○									○	○	○			
後藤	右	左	.285	2	16	—	7	16	6	14	10	6	14	0	—	—		◎							○		○		○	○	○
岸川	右	右	.228	5	14	—	10	6	5	16	11	3	12	0	—	—				◎					○				○	○	○
吉岡	右	右	.132	1	4	—	16	6	5	13	14	8	0	0	—	—					◎					○					
長嶋	右	右	.143	3	8	—	11	6	5	10	16	11	0	0	—	—	x			◎		◎					○				
高村	右	左	.269	0	5	—	15	19	13	7	14	12	0	0	—	—										○					
出口	右	右	.222	1	9	—	16	18	6	9	16	17	17	0	—	—											○				
岡崎	右	左	.091	1	1	—	8	5	10	6	6	13	0	0	—	—						◎					○		○	○	○
杉山	右	右	.252	3	12	—	14	5	7	13	18	0	0	11	—	—	x			◎				○							
斎藤雅	右	右	.141	0	3	2.36	25	9	5	5	10	4	0	0	26	148					◎		○								
ガルベス	右	右	.125	2	3	3.05	26	7	5	10	10	6	0	0	17	150						◎		○							
横原	右	右	.109	0	4	4.12	22	7	5	5	10	9	0	0	11	148						◎		○							
木田	右	右	.194	1	5	3.78	16	7	5	6	10	10	0	0	15	154						◎		○							
川口	左	両	.091	0	0	2.95	14	7	5	5	10	10	0	0	7	145	○					◎		○							
宮本	左	左	.097	0	1	3.05	17	7	5	5	10	9	0	0	14	140	○					◎		○							
河原	右	右	.059	0	0	4.50	16	7	5	5	10	10	0	0	13	145	x					◎		○							
河野	左	左	.000	0	0	3.29	12	7	5	5	10	8	0	0	9	138	x					◎		○							
柏田	左	左	.000	0	0	3.27	5	7	5	5	10	7	0	0	6	140						◎		○							
岡田	右	右	.250	0	0	5.70	4	10	5	5	10	11	0	0	8	148	x					◎		○							
石毛	右	右	.667	1	1	3.51	4	7	5	5	10	11	0	0	4	150						◎		○							
西山	右	右	.000	0	0	4.40	3	7	5	5	10	9	0	0	5	145	x					◎		○							
マリオ	右	右	.333	0	0	3.33	10	7	5	5	10	7	0	0	13	150	○					◎		○							

投手データ																		
選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリーン	フォーク	SFF	バーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー			
斎藤雅	3	3	3	2	3						0							
ガルベス	3		2	3							1	3						
横原	2	3	2				3				2							
木田	2		2				3				1							
川口	2	2				2					2			3				
宮本	2	3				2					3			3				
河原	2	3	2								2							
河野	3	2	3				2				2							
柏田	2	2	2								0							
岡田	2	2					2				1							
石毛	3		2								1				3			
西山	4		2				2				1							
マリオ	3	2	2	2			4				1							
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

今中投手のストリートとスローカーブの数値は最大値の4。チェンジアップも緩急の差がつけやすいので、相手バッターをぼろろさせることができるだろう。

今中投手

頼もしい存在となった今年の本塁打王の山崎選手。チャンスにも強く、強振で打てば飛距離がでるので一発をねらえるホームランバッター。甘いボールは禁物だ。

山崎選手

注目選手をピックアップ

一時代を築いた「恐竜打線」が復活。首位打者のパウエル、本塁打王の山崎を中心に大豊、コールズ、立浪なども加わり強力なフラインナップを組むことができるぞ。また日本を代表とする左腕、今中と山本昌の2人も忘れてはいけない。変化球のキレはただ者ではない。頼れる存在となるだろう。乱打戦の試合展開なら、まず力負けしないパワフルなチームだ。

きょうりゅう だ せん

だいぼくはつ

恐竜打線がついに大爆発だ!

ちゅう に ち

中日

ドラゴンズ

野 手 デ ー タ																					おも まも しゅ び い ち 主に守れる守備位置							
選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	一	二	三	遊	左	中	右
コールズ	右	右	.302	29	79	—	7	10	13	14	17	12	0	0	—	—	◎			◎				○				
鳥越	右	右	.276	3	17	—	14	15	14	11	18	15	15	0	—	—									○	○	○	○
立浪	右	左	.323	10	62	—	23	18	16	13	6	24	0	0	—	—	○						○		○			
パウエル	右	右	.340	14	67	—	14	15	21	11	20	0	14	0	—	—		◎								○	○	○
山崎	右	右	.322	39	107	—	18	9	11	21	8	3	11	2	—	—	○	◎			◎			○		○	○	○
大豊	左	左	.294	38	89	—	14	6	9	21	7	5	5	0	—	—			◎	◎			○			○	○	○
音	左	左	.265	11	41	—	8	14	12	13	11	2	19	0	—	—	○						○			○	○	○
中村	右	右	.271	12	37	—	18	10	12	12	24	0	0	20	—	—	×						○					
愛甲	左	左	.207	4	17	—	7	7	4	18	8	10	11	0	—	—	×		◎				○			○	○	○
彦野	右	右	.270	3	22	—	12	11	10	13	10	0	12	0	—	—	○									○	○	○
川又	左	左	.267	1	12	—	7	7	10	11	11	3	5	0	—	—					◎		○			○	○	○
金村	右	右	.175	0	6	—	8	9	6	12	14	9	0	0	—	—	○							○				
種田	右	右	.178	1	6	—	22	11	12	9	12	14	11	0	—	—	×							○	○	○	○	○
神山	右	右	.111	0	0	—	11	8	10	8	13	13	9	0	—	—	×		◎					○		○	○	○
神野	右	右	.215	3	7	—	14	10	10	11	14	14	0	0	—	—			◎					○		○		
小森	右	両	.136	0	7	—	13	10	9	8	12	16	0	0	—	—								○	○	○		
樋口	右	左	.172	0	1	—	14	12	7	9	13	14	15	0	—	—		◎						○	○	○	○	○
矢野	右	右	.346	7	19	—	14	8	14	13	19	0	15	12	—	—	×	◎					○			○	○	○
今中	左	左	.094	1	4	3.31	26	7	5	5	10	9	0	0	19	147						○						
山本昌	左	左	.106	0	3	3.67	24	7	5	5	10	11	0	0	21	138	×			◎		○						
落合	右	右	.111	0	0	3.74	18	7	5	5	10	11	0	0	19	140	×			◎		○						
野口	左	左	.029	0	0	3.23	11	7	5	5	10	7	0	0	10	140	○			◎		○						
佐藤	右	右	.133	1	1	4.93	12	7	5	5	10	11	0	0	9	144	×			◎		○						
小島	右	右	.333	0	2	6.23	14	7	5	5	10	9	0	0	15	135	×			◎		○						
井出元	左	左	.500	0	0	1.95	5	7	5	5	10	7	0	0	8	138	○			◎		○						
古池	右	右	.000	0	0	4.32	12	7	5	5	10	8	0	0	10	136				◎		○						
遠藤	右	右	.111	0	0	3.84	11	7	5	5	10	7	0	0	10	142				◎		○						
内藤	右	右	.000	0	0	0.81	11	7	5	5	10	12	0	0	5	140	×			◎		○						
日笠	左	左	.000	0	0	6.11	6	7	5	5	10	7	0	0	4	142	×			◎		○						
北野	左	左	.000	0	0	2.36	7	7	5	5	10	7	0	0	14	130	×			◎		○						
宜	右	右	.000	0	0	5.50	10	7	5	5	10	7	0	0	12	152	×			◎		○						
中山	右	右	.200	0	0	2.88	5	7	5	5	10	8	0	0	12	146	×			◎		○						

投手データ															
選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリーン	フォーク	SFF	バーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
今中	4			2			2				2		4		
山本昌	3		4			4					2				
落合	3	2	3	2			2				0				
野口	3	3	3					2			0				
佐藤	3	2	2				2				1				
小島	1	2					2				2				
井手元	4		3								3				
古池	2	2			3						1				
遠藤	2										2		2		
内藤	2		2				3				1				
日笠	3		2								0				
北野	4	2				2					0				
宜	4		2	2						2	1				3
中山	4	2					3				0				
一	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

三振の山を築いていく。

大野投手

ちよつとさみしい投手陣の中、がんばっているのがベテラン大野投手。自慢のストレートと各種変化球を駆使して相手チームに

江藤選手

3割の打率をマークしているチームの打の柱の江藤選手。強打と「引」が◎なのでホームランも十分狙えるパワーを秘めている。ランナーがたまっていれば…。

注目選手をピックアップ



安定した実力を発揮するチームだ

ひろしまとうよう
**広島東洋
カープ**

野手データ																				主に守れる守備位置									
選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	一塁	二塁	三塁	遊	左	中	右	
緒方	右	右	.279	23	71	—	22	27	12	15	17	15	18	0	—	—					◎				○		○	○	○
正田	右	両	.235	2	35	—	13	14	11	12	6	22	0	0	—	—								○					
野村	右	左	.292	12	68	—	20	17	16	14	16	20	0	0	—	—	○								○				
江藤	右	右	.314	32	79	—	25	15	16	21	17	15	0	1	—	—		◎		◎					○				
前田	右	左	.313	19	65	—	15	11	13	16	16	0	19	0	—	—	◎	◎									○	○	○
ロベス	右	右	.312	25	109	—	9	11	13	14	18	7	0	0	—	—	◎		◎							○			
金本	右	左	.300	27	72	—	22	16	8	16	16	0	15	0	—	—	×	◎		◎							○	○	○
西山	右	右	.314	3	41	—	18	16	16	10	22	0	0	18	—	—													
浅井	左	左	.339	6	28	—	18	16	11	11	20	8	10	0	—	—		◎			◎				○				
町田	右	右	.308	9	23	—	16	11	12	13	16	4	10	0	—	—		◎							○				
仁平	右	右	.190	0	4	—	15	17	9	11	12	0	7	0	—	—	×										○	○	○
御船	右	右	.188	0	3	—	11	8	10	7	15	2	0	0	—	—	○			◎					○				
高	右	左	.256	0	8	—	13	9	11	10	17	16	0	0	—	—									○	○	○		
ペルドモ	右	右	.083	0	0	—	17	6	6	8	16	13	0	0	—	—			◎							○			
ベレス	左	左	.278	1	7	—	11	18	10	11	13	0	11	0	—	—	○										○	○	○
木村	右	右	.143	0	0	—	18	12	7	9	11	10	16	0	—	—											○	○	○
瀬戸	右	右	.231	1	5	—	15	10	14	14	17	0	0	18	—	—													
大野	左	左	.108	0	3	3.93	19	7	5	5	10	9	0	0	16	145				◎		○							
紀藤	右	右	.164	0	6	4.27	21	7	5	6	10	10	0	0	15	148				◎		○							
山崎	右	右	.195	0	2	3.38	19	7	5	5	10	7	0	0	22	140	×			◎		○							
近藤	右	右	.063	0	0	5.76	14	7	5	5	10	12	0	0	13	143	×			◎		○							
前間	左	左	.200	0	0	3.88	12	7	5	5	10	7	0	0	9	140	×			◎		○							
加藤	右	右	.125	0	1	3.78	12	7	5	5	10	7	0	0	18	144				◎		○							
チェコ	右	右	.150	0	0	4.80	18	7	5	5	10	6	0	0	10	152				◎		○							
高橋健	左	左	.444	0	0	4.96	13	7	5	5	10	12	0	0	5	147	×			◎		○							
白武	右	右	.000	0	0	3.64	3	7	6	6	10	7	0	0	10	140	×			◎		○							
望月	右	右	.000	0	0	3.60	2	7	5	5	10	9	0	0	5	149	×			◎		○							
小早川	左	左	.000	0	0	3.77	2	7	5	5	10	8	0	0	4	136	○			◎		○							
井上祐	右	右	.000	0	0	5.36	3	7	5	5	10	11	0	0	16	144	×			◎		○							
片瀬	右	右	.100	0	0	6.39	5	7	5	5	10	9	0	0	3	140	×			◎		○							
山内	右	左	.000	0	1	3.90	12	7	5	5	10	9	0	0	16	143				◎		○							
佐々岡	右	右	.091	0	0	1.70	11	7	6	7	10	12	0	0	15	150				◎		○							

投手データ																高スライダー			
選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリュー	フォーク	SFF	バーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー				
大野	4	2	2	2		2			2		1								
紀藤	3	2					3				1		2						
山崎	2	3	2	2	3						2								
近藤	4	2	3								0								
前間	3	2		2							1								
加藤	3	2		3					3		2								
チェコ	4	3					2				0								
高橋健	3	2	2								0								
白武	3		2				3				1								
望月	4	2					2				0								
小早川	2		2								1								
井上祐	2	2	2					2			2								
片瀬	2	2									1								
山内	2	3	2				2				1								
佐々岡	4	3	3				2				0								

チームを支えるオマリー選手。チャンスにも強く、多少ミートポイントがずれても強引に力を持っていけるパワーのある選手である。

オマリー選手

長打力がチームの強いミューレン選手。ボールを真芯でとらえたときのパワーはすごいが、得点圏にランナーがいるときなど、チャンスに弱いのが欠点だ。

ミューレン選手

注目選手をピックアップ

95年に日本一に輝いた実力派チームだったが、今年は池山や飯田、プロスなどの一線級の選手たちの故障に悩まされ低迷してしまっただけはミューレンやオマリーの活躍に頼ってしまっそう。投手陣もいまいちバツとせず、こまめに練習して高津投手につなぐのが良いと思われる。数値的にも打者陣、投手陣に勢いが感じられないのがよく表れている。

戦力ダウンを外人選手がカバー



ヤクルト スワローズ

野手データ

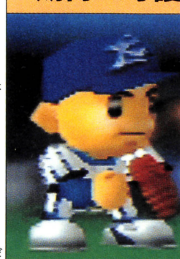
主に守れる守備位置

せんしゅめい 選手名	こう 投	だ 打	だりつ 打率	HR	だてん 打点	ぼんぷ 防率	たいりく 体力	そうごう 走力	かく 確	しゅうだ 長打	かた 肩	ないせうり 内守力	がいせうり 外守力	しゅり 捕力	せいり 制球	さいこう 最高速	しゅうふ 勝負	きょうしん 強振	いっせう 一発	ひき 引	たふ 流	こう 投	は 捕	いち 一	に 二	さん 三	ゆう 遊	ひだり 左	なか 中	みぎ 右	
飯田	右	右	.290	6	37	—	25	25	13	11	26	4	29	2	—	—			◎										○	○	○
稲葉	左	左	.310	11	53	—	20	15	16	12	15	6	15	0	—	—								○					○	○	○
辻	右	右	.333	2	41	—	4	16	21	9	14	25	0	0	—	—	○				◎				○						
オマリー	右	左	.315	18	97	—	10	5	17	18	7	10	0	0	—	—	◎	◎				◎			○						
古田	右	右	.256	11	72	—	17	12	13	16	23	0	0	25	—	—	○				◎		○								
池山	右	右	.268	7	29	—	10	16	10	17	21	20	0	0	—	—		◎			◎					○	○				
ミューレン	右	右	.246	25	67	—	23	9	8	21	17	13	0	0	—	—	×		◎	◎						○					
土橋	右	右	.278	6	35	—	22	19	15	13	14	18	15	0	—	—	○									○		○	○	○	○
秦	右	左	.241	6	17	—	10	5	12	17	10	0	9	1	—	—	×	◎								○		○	○	○	○
金森	右	左	.178	0	6	—	5	2	16	5	5	2	0	0	—	—		◎							○						
大野	右	右	.222	4	10	—	7	5	6	16	6	4	0	0	—	—		◎			◎				○						
苅篠	右	両	.301	1	6	—	10	18	11	11	13	14	14	0	—	—										○		○	○	○	○
橋上	右	右	.167	0	0	—	10	8	9	10	13	0	7	0	—	—												○	○	○	○
佐藤	右	右	.194	2	7	—	10	8	13	8	16	0	18	0	—	—	×				◎								○	○	○
城	右	右	.184	0	2	—	15	19	13	9	8	0	18	0	—	—													○	○	○
山口	右	右	.286	0	1	—	13	4	8	10	11	16	0	0	—	—	○	◎							○	○	○	○			
高梨	右	右	.194	0	3	—	14	5	14	8	7	14	0	0	—	—	○		◎						○				○	○	○
野口	右	右	.160	0	1	—	16	6	9	6	12	0	0	15	—	—	○							○							
プロス	右	右	.073	1	2	3.61	13	7	5	10	10	5	0	0	14	146	×			◎			○								
山部	左	左	.098	0	0	4.00	14	7	6	5	10	9	0	0	12	143	×			◎			○								
田畑	右	右	.055	0	1	3.51	12	7	5	5	10	11	0	0	14	142	×			◎			○								
吉井	右	右	.097	0	2	3.24	17	7	5	5	10	10	0	0	19	145				◎			○								
増田	右	右	.000	0	0	4.21	12	7	5	5	10	8	0	0	7	149				◎			○								
山本	左	左	.118	0	1	4.53	12	7	5	5	10	8	0	0	8	149				◎			○								
宮本賢	右	右	.167	0	0	3.12	11	7	5	6	10	9	0	0	16	130	×			◎			○								
伊東	右	右	.100	0	1	4.83	8	7	5	6	10	11	0	0	15	136	○			◎			○								
川崎	右	右	.000	0	0	3.86	6	7	5	5	10	9	0	0	3	144	×			◎			○								
木下	左	左	.000	0	0	4.88	2	7	5	5	10	8	0	0	9	139	×			◎			○								
松元繁	右	左	.167	0	0	3.20	2	7	6	5	10	8	0	0	11	140				◎			○								
伊藤	右	右	.500	0	1	5.40	3	7	6	5	10	8	0	0	8	143	○			◎			○								
山田	右	右	.000	0	0	7.65	3	7	6	8	10	6	0	0	11	147				◎			○								
高津	右	右	.167	0	0	3.24	7	7	8	5	10	10	0	0	17	137	◎			◎			○								

投手データ

選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリーン	フォーク	SFF	バーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
プロス	3	3		3							2	3			
山部	4		3	2			2				0				
田畑	2	2		2			2				1		2		
吉井	2	2					2				1				
増田	3	2					2				0				
山本	2			2							1				
宮本賢	1	2	3		2						2				
伊東	3	2		2	2						2				
川崎	4	2	3					2			1				
木下	2	2				2					1				
松元繁	3	2		3			2				0				
伊藤	4		2				2				0				3
山田	4		2				3				1				
高津	2		2	2	4						1				
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

期待の守護神までうまくつなごう



よこはま
横浜
ベイスターズ

おせじにも良いとはいえない打撃陣。石井や鈴木で単打狙いのヒットを重ね、ブラッグスとローズの両外国人選手の一発に頼るしかないのだろうか。投手陣は斉藤隆盛田を軸にして、できるだけ最小得点でかき立て守護神佐々木までつなぐのがベターな作戦だろう。打線がさみしき分、得点チャンスは確実にモノにしておかないと勝つのが難しいチームだ。

注目選手を
ピックアップ

ローズ選手

ローズ選手はカーソルの大きさが16と結構大きい。またチャンスにも力を発揮し、一発もあるのが頼もしい。チームの中で一番安心して使えるバッテリーだ。

佐々木投手

自慢のフォークボールはもうろんレベル4の最高値。ストレートでガンガン押しいき、決め球として使っていくと、打つのはかなり困難になるだろう。

野手データ

主に守れる守備位置

選手名	投	打	打率	HR	打点	防御率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	投	捕	一	二	三	遊	左	中	右		
石井	右	左	.282	1	29	—	25	23	17	7	17	18	0	0	—	—										○	○					
進藤	右	右	.262	2	24	—	25	15	11	11	17	23	0	0	—	—	○								○	○	○					
鈴木	右	左	.299	13	62	—	25	15	16	11	12	0	15	0	—	—	○											○	○	○		
ブラッグス	右	右	.281	13	56	—	12	15	8	20	17	0	17	0	—	—	×	◎										○	○	○		
ローズ	右	右	.304	16	86	—	21	14	16	11	15	16	0	0	—	—	◎		◎							○	○					
駒田	左	左	.299	10	63	—	13	10	12	14	14	17	0	0	—	—	×				◎			○								
佐伯	左	左	.290	6	59	—	22	14	14	13	14	0	10	0	—	—	○											○	○	○		
谷繁	右	右	.300	8	54	—	22	10	14	14	18	0	0	19	—	—			◎					○					○	○	○	
畠山	右	右	.219	7	28	—	13	10	11	13	12	4	12	0	—	—									○				○	○	○	
波留	右	右	.265	2	21	—	23	21	14	7	22	0	20	0	—	—	×												○	○	○	
川端	右	右	.274	2	9	—	12	8	12	13	13	14	18	0	—	—				◎				○	○	○			○	○	○	
宮里	右	左	.229	0	4	—	11	13	11	6	16	0	19	6	—	—		◎								○	○			○	○	○
永池	右	右	.069	0	0	—	17	10	8	9	14	11	0	0	—	—	×		◎							○	○	○				
万永	右	右	.125	0	0	—	17	13	11	8	14	13	0	0	—	—	×	◎									○	○	○			
井上	左	左	.290	0	6	—	16	16	7	11	21	0	17	0	—	—													○	○	○	
高橋	右	右	.178	0	2	—	11	12	6	13	12	16	12	0	—	—								○	○	○	○	○	○	○	○	
宮川	右	左	.247	2	9	—	14	8	8	5	14	14	0	0	—	—										○	○					
秋元	右	右	.250	1	7	—	17	10	10	15	12	0	0	20	—	—	○						○									
斉藤隆	右	左	.048	0	3	3.29	25	7	5	5	10	6	0	0	10	145				◎		○										
盛田	右	右	.250	0	5	5.43	12	7	5	5	10	9	0	0	7	148	○			◎		○										
野村	左	左	.224	2	9	4.12	18	7	5	5	10	8	0	0	22	139				◎		○										
三浦	右	右	.176	0	7	4.93	14	7	5	5	10	9	0	0	20	143				◎		○										
関口	左	左	.172	0	1	3.67	11	7	5	5	10	7	0	0	11	138				◎		○										
有働	右	右	.091	0	0	8.33	13	7	5	5	10	9	0	0	9	139				◎		○										
田辺	左	左	.000	0	0	6.91	11	7	5	5	10	9	0	0	6	138				◎		○										
伊藤	右	右	.000	0	0	4.76	0	7	5	5	10	8	0	0	5	139				◎		○										
島田	右	右	.000	0	0	3.86	12	7	5	5	10	9	0	0	14	140	○			◎		○										
デニー	右	右	.000	0	0	4.76	7	7	5	5	10	8	0	0	6	133	×			◎		○										
米	右	右	.000	0	0	5.80	0	7	5	5	10	5	0	0	7	136	×			◎		○										
西	右	右	.333	0	0	6.15	3	7	5	5	10	7	0	0	8	134				◎		○										
五十嵐	右	右	.000	0	0	3.38	12	7	5	5	10	9	0	0	11	145				◎		○										
佐々木	右	右	.000	0	1	2.90	5	7	5	5	10	8	0	0	10	149	○			◎		○										

投手データ

選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリーン	フォーク	SFF	バーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
斉藤隆	4	2	2	2			2				0				
盛田	2	2	2	4			2				0				
野村	2						3				2		2		
三浦	2	2	2								0				
関口	2	2				2					0				
有働	3	2	2				3				0				
田辺	3		2			2	2				0				
伊藤	2	2	2								1				
島田	2	3	2								1				
デニー	1	2									2				
米	2	2	2	2			2				0				
西	2		2	2							3				
五十嵐	4	2	2				2				1				
佐々木	4		2				4				0				
ー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

いっばつ
一発のあるバッターにかけろ!

新庄選手

毎年のイマひとつ期待に応えてくれない新庄選手。中に秘めている一発の破壊力は誰かが認めている。またチャンスに強く、外野の守備も安定していて肩も強いのだ。

注目選手をピックアップ

ちゅうもくせんしゅ
ピックアップ

打線の厳しさは、かなりのものとくに各選手のHR数の少なさがとくに目立つ。これをカバーするには和田、久慈などのクリーンナップが足で稼ぎ、確実に塁にでることだ。そして松山、新庄の2人のホームランバッターで勝負だ。一発の怖さがある意外性が、長打を招くかもしれない。投手陣も層の薄さは隠しきれず、まめな継投が必要になってくるだろう。

はんしん
阪神
タイガース

野手データ																					主に守れる守備位置								
選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	一塁	二塁	三塁	遊	左	中	右	
和田	右	右	.298	5	44	—	13	16	17	12	14	18	0	0	—	—	0							○	○	○			
久慈	右	左	.278	0	16	—	23	20	17	9	17	21	0	0	—	—	×								○				
クレイグ	右	右	.267	3	12	—	17	6	13	14	13	14	0	0	—	—	○								○				
マース	右	左	.245	8	42	—	19	10	12	18	13	10	0	0	—	—	○	◎				◎			○				
松山	右	左	.263	22	73	—	25	17	9	20	17	0	16	0	—	—	×		◎	◎							○	○	
新庄	右	右	.238	19	66	—	28	21	9	17	21	0	22	0	—	—	○		◎	◎							○	○	
関川	右	左	.314	2	28	—	23	18	14	13	13	4	13	14	—	—	×							○	○		○	○	
山田	右	右	.190	2	18	—	15	8	10	8	14	0	0	21	—	—								○					
石嶺	右	右	.161	2	8	—	9	8	9	13	10	12	0	0	—	—	○		◎								○	○	
平塚	右	右	.254	11	47	—	11	12	14	10	15	12	12	0	—	—	×	◎	◎						○		○	○	
星野	右	左	.232	2	14	—	16	11	9	11	16	16	0	0	—	—								○					
鮎川	右	左	.143	0	4	—	17	13	7	10	7	12	0	0	—	—					◎			○	○	○			
高波	右	右	.184	0	3	—	19	15	9	7	16	0	18	0	—	—											○	○	
長嶋	左	左	.206	1	5	—	7	7	8	10	17	0	6	0	—	—	○	◎									○	○	
平尾	右	右	.240	3	10	—	16	15	11	10	12	14	0	0	—	—	×							○		○			
誠	右	右	.167	0	0	—	18	6	6	13	8	0	3	0	—	—											○	○	
木戸	右	右	.191	1	4	—	7	12	9	11	14	0	0	19	—	—											○	○	
北川	右	右	.207	0	1	—	15	10	11	4	15	14	0	13	—	—									○				
藪	右	右	.155	0	2	4.01	18	7	5	5	10	8	0	0	17	144	×			◎		○							
川尻	右	右	.114	0	6	3.26	13	7	5	5	10	9	0	0	24	140				◎		○							
船木	右	右	.029	0	0	4.49	19	7	5	5	10	7	0	0	11	148				◎		○							
湯舟	左	左	.121	0	3	4.84	15	7	5	5	10	9	0	0	9	140				◎		○							
竹内	右	右	.067	0	0	5.14	15	7	5	5	10	9	0	0	12	140				◎		○							
山崎	右	右	.200	0	1	4.61	13	7	5	5	10	9	0	0	11	141	○			◎		○							
古溝	左	左	.050	0	0	3.77	5	7	5	5	10	8	0	0	22	139	×			◎		○							
中込	右	右	.222	0	0	6.61	5	7	5	5	10	7	0	0	10	135	×			◎		○							
嶋田	右	右	.000	0	0	3.68	4	7	5	5	10	7	0	0	9	139				◎		○							
林	左	左	.000	0	0	10.1	4	7	5	5	10	7	0	0	5	140	×			◎		○							
猪俣	左	左	.000	0	0	4.76	10	7	5	5	10	7	0	0	4	138	×			◎		○							
葛西	右	右	.500	0	0	3.31	12	7	5	5	10	8	0	0	16	132	○			◎		○							
田村	左	左	.000	0	0	1.16	4	7	5	5	10	7	0	0	6	131				◎		○							
郭李	右	右	.192	0	3	3.62	13	7	5	5	10	9	0	0	10	147	○			◎		○							

投手データ															
選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリーン	フォーク	SFF	バーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
藪	3		3				2				3				2
川尻	2	2	2	3	2						3				
船木	2										0				3
湯舟	3	3	2				2				2				
竹内	2	2					3				1				
山崎	3	2					3				2				
古溝	1		2			2					2				
中込	1		2							2	2				
嶋田	1	2	2								2				
林	3	2	2			2			3		1				
猪俣	2		2							2	0				
葛西	1		2	2							3				
田村	3	3	2								0				
郭李	3	2	2				3				1				
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

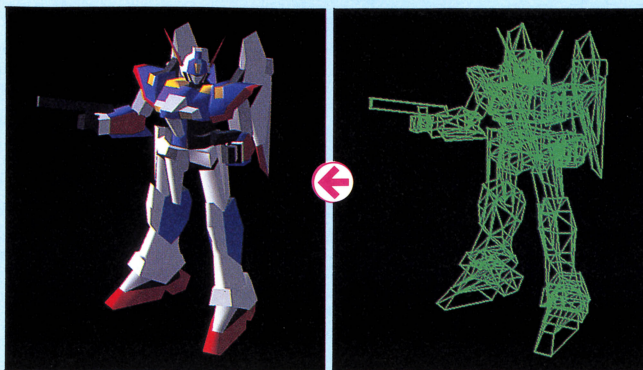
NINTENDO64スペースワールド96で

公開された開発中の3Dポリゴン画面を入手

前号でタイトルのみ発表した「スーパーロボットスピリッツ」これは3Dポリゴンで描かれたリアルタイプのスーパーロボットを操作して対戦格闘ができるゲームなのだ。まだ、詳しいことは決まっていけないけど、基本的に真横から見た視点でゲームが展開される。また、各ロボットが必殺技を使うときや空中戦を行うときは、迫力ある視点に変更される演出も入るらしい。そこで今回は、公開された開発中のワイヤーフレームとポリゴン画面とともに、6体のスーパーロボットを紹介していくぞ。

R-1

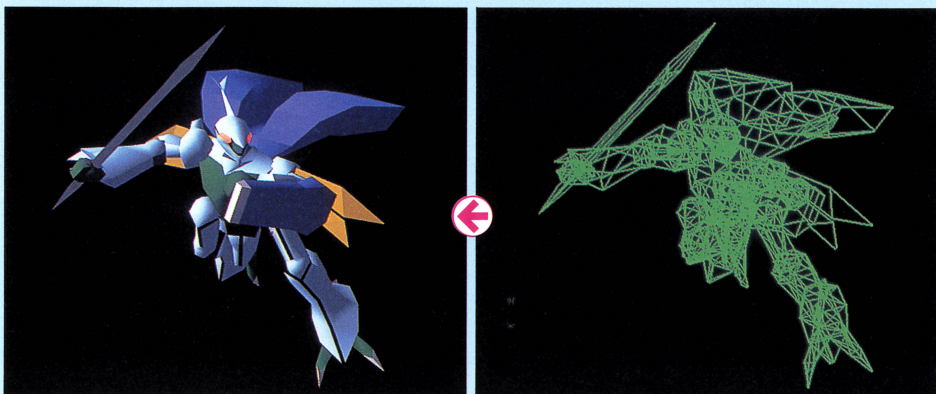
プレイステーション版「新・スーパーロボット大戦」に登場のオリジナルロボット「R-1」。このゲーム中での標準的な能力をもつ機体で、トンファーとして使える銃「Gトリボルヴァール」を装備している。格闘戦も射撃戦も得意のようだ。



●右が骨組みとなるワイヤーフレーム。これにポリゴンを貼ると左のようなものになる。ただし、今回発表されたのは試作のため、もっとリアルになる予定だ

ダンバイン

今回紹介している中で一番小さな部類に入る、オーラバトラと言う種類のロボット。空中戦を得意としており、全ギヤラ中最速を誇っている。常に持っている剣「オーラソード」を武器とし、相手の攻撃をかわしながら攻撃していく、「撃離脱」の戦いを得意としているようだ。



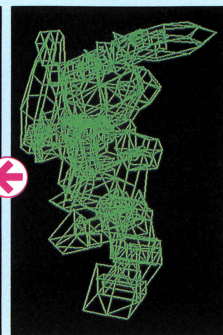
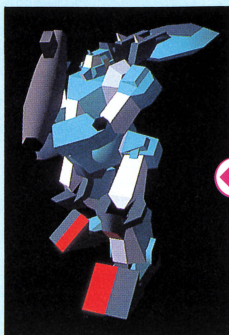
●試作の段階でも、かなり原作のものに近く感じられる。これにテクスチャー処理されてよりリアルになるらしいぞ

登場する6体のスーパーロボットが判明!!

スーパーロボット スピリッツ

バンプレスト
発売日未定
価格未定

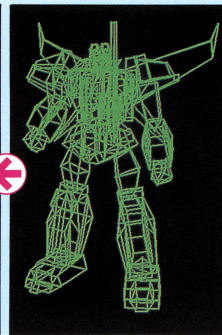
N64	格闘アクション 容量未定
未定	
最大2人同時プレイ可	
未定	



①原作のアニメの作風で、かなり人間くさい動きをしていたロボット。それだけに、ゲーム中での動きがどのように再現されるか注目していきたいところだ

ウォーカーギャリア

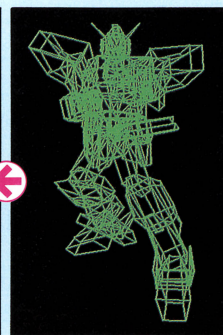
『バトルロボット烈伝』に登場した機体。基本的な投げ技を得意とするが、銃火器としても使えるブーメラン・イデオムを投げて、飛行中の相手を叩き落とすことができる。ホバーで滞空が可能



①今回発表されたロボットの中では、大きい部類に入るダンクーガ。ダンバインとの大きさの差は、どのように表現されるのだろうか。気になるところだ

ダンクーガ

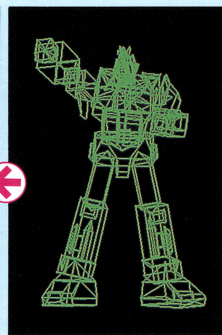
「やつてやるぜッ」と言うセリフで戦う藤原忍が搭乗するダンクーガは、投げ技が得意なパワーファイターになるらしい。動きは遅いけれど、それをカバーできる装甲の厚さを誇っている。



①もともと原作のアニメが格闘ゲームに近いので納得の登場と言える。しっかり原作の声優が声をあてられているので、あの独特な必殺技のセリフも再現されるぞ

シャイニングガンダム

人間独特の動きで格闘を得意とする機体で、連続技が決まりやすい機体になるらしい。必殺技のシャイニングフィンガーは、ゲーム中最強を誇るスーパーモードの発動も忠実に再現されるようだ



①全身武器のようなロボット。どのような操作で数多い武器を使っていくのか？ また、各ロボットごとの主題歌がBGMとして使われるらしい。これも期待大

ボルテスV

搭載武器の多さを誇っていて、臨機応変な戦いのできる機体。動きは遅めなのだが、リーチが長い武器でカバーできるようだ。必殺技の天空剣は、相手に近づいて斬りつける攻撃になるらしいぞ。

ストーリー紹介

熱き正義の心でジュテッカを倒せ！

『スーパーロボット大戦』シリーズで、共に仲間として戦ってきたスーパーロボットの面々。このゲームでは、そのスーパーロボットどうしが戦うことになるのだ。彼らが戦う理由とは？ それは次から紹介するストーリーで語られている。人類は今まで想像もつかなかった危機に遭遇する。後に「エアロゲイター」と呼ばれる敵からの無差別攻撃で、地球圏は混乱状態に陥れられた。地球側はエアロゲイターの神出鬼没な動きに對抗できず、戦局は悪化するばかり。地球側の劣勢が決定的になったとき、これ以上戦争によって地球の環境が悪化すると侵略の価値がないと考えたエアロゲイター側から、ロボットによる代理戦争が提案される。この一騎討ちに地球側が勝てばエアロゲイターは撤退、負ければ地球圏はエアロゲイターに支配される。そこで、エアロゲイターのロボット「ジュテッカ」と戦う、地球側の代表ロボットを選出するため「スーパーロボット・フアイト」と呼ばれる試合が開催される。

N64め3D格闘ACTに

バンプレスト
オリジナルロボット/R-1

オーラバトラー/ダンバイン

超獣機神/ダンクーガ

超電磁マシン/ボルテスV

ウォーカーマシン/ウォーカーギャリア

モビルファイター/シャイニングガンダム

せい さく しや あたら せ かい
制作者ダリンが明かした新しい世界

エックス

ねん がつはつばい よ てい えん
アクレイムジャパン '97年3月発売予定 9800円

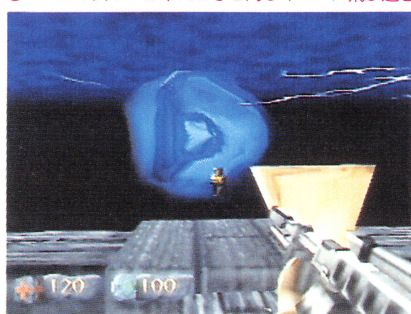
N64	アクション
	容量未定
	未定
	未定

とく てい ぼしよ
 ○特定の場所にあら
 われる。この先には何があるのか



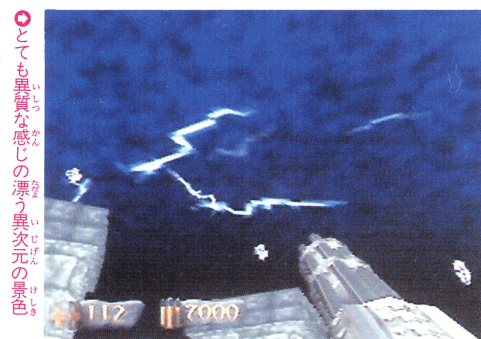
い じ げん つう
異次元へ通じる入口が…

○ここから出るには来たときと同じくコレに飛び込む



○敵が集団で待ち構えているところもあるぞ…コワ〜

主人公の「テュロツク」が時空の狭間に存在する世界を救うため、さまざまな武器を使って敵と戦う。舞台となる世界「ロストランド」にはジャングルや地下墓地といったステージが何種類か用意されている。各ステージには青い光を放ち、おぼろげに揺らぎながら、見え隠れしている「ワープホール」が存在し、暗い空に稲妻の走る異次元空間へつながるゲートとなっている。そこには手助けとなるアイテムがたくさん置いてあるところや、敵の集団やトラップなど危険が待ち構えているところがある。



○とても異質な感じの漂う異次元の景色

各ステージに点在するワープホールは時空を超えた世界への懸け橋だった!

デンジャラスゾーン



○このようなトラップなどもある。地形的にも難度の高いものが比較的多いのだ

ターミナルとなる、特殊な場所へワープ

冒険を進めていくというところで「KEY」が手に入る。各ステージに隠されているすべての「KEY」を集めて、台座にはめ込むとそのステージへのワープの扉が開かれる。台座のある場所はすべてのステージに通じるターミナルのようなものになっている。最終的にはその扉をすべて開けて、悪魔の破壊神「キャンペイナール」を倒しに行くのが目的だ。

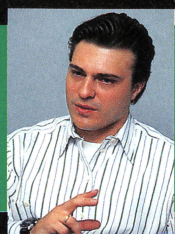


○見事、「KEY」をはめれば、ホラッ



○手前に見える台座に、集めた「KEY」をすべてはめこむことができればワープの道が

せいさくしゃ らいにち
ゲームの制作者がアメリカより来日!



ダリン・スタビンソン

イクアナ・エンターテインメント社のエグゼクティブ・プロデューサーで開発の総指揮をとる人物。

『テュロック』チームの一員に
直接インタビュー!!

制作者が語る、
『テュロック』の魅力

アメリカから『テュロック』の開発チームの総指揮をとっているイクアナ・エンターテインメント社のダリン氏が来日。アクレイト社に取材を敢行し、このゲームについての話を直接聞いてみた。

来年3月の発売に向けて、開発も順調に進んでいるようですが、制作者としてこのゲームのどんなところに注目して欲しいですか？
ダリン まずグラフィックですね。すごく細かいところまでこだわっているの、普通にプレイしているのは気がつかないようなところまで、しっかりとアニメーションしています。例えば、洞くつでしずくが垂れるのを良く見ていると水が溜まってポチヨンと落ちるところや、水になにかが落ちると波紋がサーッと広がるか、水中を泳ぐシーンなどでは吐き出す泡までちゃんとアニメーションさせています。また敵キャラクタの間タイプのもは手足などがすべてパーツに分かれていて、プレイのたびにランダムで組み合わせが変わるので御種類以上のバリエーションがあります。

パーツの組み合わせで敵の戦闘能力なども変わるので、それダリン そうです。それ〇このように水面に水柱がたつと、波紋が広がる。銃の弾きようも飛ぶ。それのパーツには耐久性などの数値が決められていて、例えば、プロテクターの付いたパーツで組み合わされた敵は防御力が高くなります。それと顔のパーツのデザインなんです。これは『テュロック』の開発チームのメンバーをもとにしているの、襲ってくる人間はみんな『テュロック』チームの一員なんです(笑)。それと敵の倒れ方にもいろんなバリエーションがありまして、撃たれたところを押さえないで前のめりに倒れる敵もあれば、苦しみもがきながら倒れていく役者な敵もあります。また主人公の『テュロック』が倒れたときに流れるムービーなどはプレイヤーの位置や向いている方向などを瞬時に計算して、その場の状況を忠実に再現するようにしたりするなど、視覚的に魅せるというところこだわりました。



〇銃弾を受け地面はいまわる敵。ゲームに登場する敵はいろんな倒れ方で魅せてくれる

戦いを演出するのは
プレイヤー自身

ゲームをプレイするにあたっての楽しみとは、

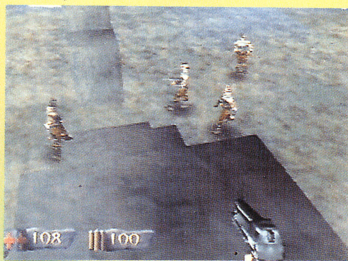
ダリン 「ロストランド」を駆け抜けながら戦うというアクション的な部分もそうですが、なによりも探検という要素、この広大な規模の世界を、プレイヤーが好きなように演出できるところに大きな楽しさがあると思います。演出というのも変な表現ですが、敵を倒すにしても、走りながら四方八方を撃ちまくるとか、こっそりと後ろにまわり込んでナイフでしとめるとかいろいろ工夫できるんです。また崖を登ったり、水中を泳いだりとかの世界をプレイヤーは自由に行動することのできるの、ゲーム中の各場面でもさまざまな発見があるはずなんです。

N64のハードに対し、
思うところを語る

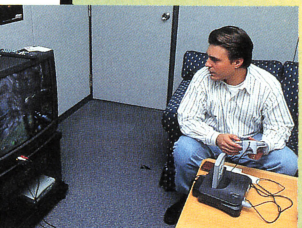
このゲームを開発するのにあつての苦労点はなんですか？

ダリン N64という新しいマシン、新しいテクノロジでゼロからのスタートとなったことですね。前例などまったくありませんから。ゲームを作る前に、そのツールや必要となってくる機器など、ゲームの開発と同時にマシン自体の研究開発も行っていた、というような感覚がありましたね。

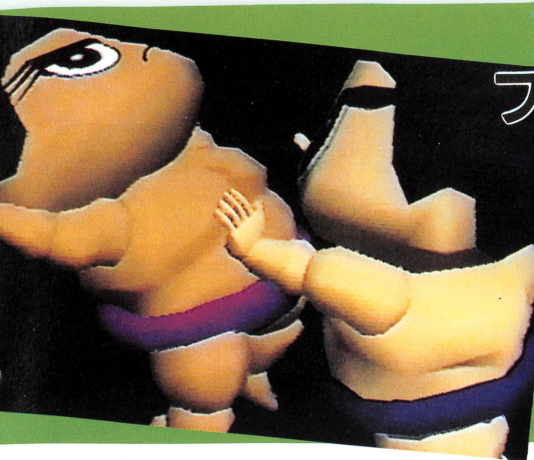
先日、任天堂が発表した周辺機器についてどうお考えですか？
ダリン 「振動パッド」、あれにとても興味があります。実際、会場ではあれに夢中になってしまいました。『テュロック』でもぜひ、使いたかったですね。



〇敵の視界に入らないところからこっそりと歩けば、発見されずに近づくことができる



〇実際にプレイしながらいろいろ語ってくれた。本人もかなり楽しんでる様子



ファミマガ64&ボトムアップ連携企画始動!!

おお ず も う

「64大相撲」

(仮称)

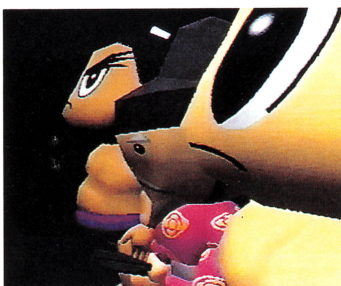
採用者は
スタッフロールに
クレジットされる!

最優秀賞 (1名)
製品版+スタッフロール
ボトムアップ賞 (若干名)
非売品スペシャルグッズ
ファミマガ64賞 (若干名)
編集部特製グッズ

力士の立場で考えることも重要か



角界に新風を
巻き起こせ!



キミのセンスをこのゲームにぶつけるのだ

ミニゲームの内容を考えて
キミもゲーム制作に参加!!

N64初の相撲ゲームにキミの名を刻め!
ミニゲーム
アイデア大募集!!



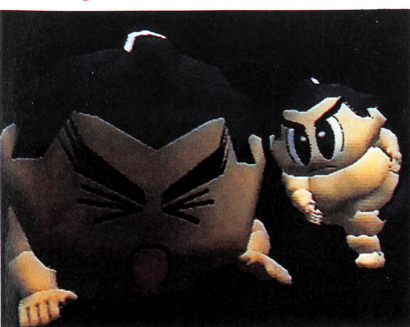
鋭意開発中のN64用
ゲームに、キミの案
が盛り込まれる!
プレイヤーではなく、
制作者になるのだ!!

基本パラメータ
心
技
体

場所	(開催地)
1月場所	(東京)
3月場所	(大阪)
5月場所	(東京)
7月場所	(名古屋)
9月場所	(東京)
11月場所	(福岡)

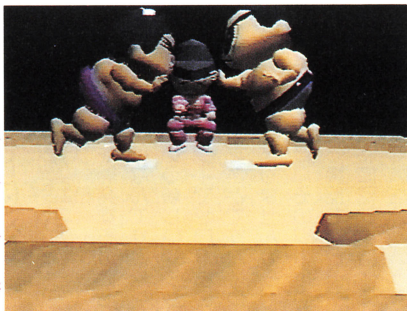
ミニゲームは、ゲームモードの
うち「大相撲モード」の中に含ま
れている。このモードでは、1月
3月、5月、7月、9月、11月
開催される本場所に出場して戦う
のだ。そして、場所がない2月、
4月、6月、8月、10月、12月に
ミニゲームが挿入される。
場所と場所の間に入るため、場
つなぎ的な印象を受けるミニゲー
ムだが、実は重要な役割を担って
いる。力士には「心」、「技」、「体」
のパラメータがあり、戦いを通じ
て成長していくのだが、ミニゲー
ムでもこの数値を上昇させること
が可能。ミニゲームで良い成果を
収めれば、それだけ次の場所での

ミニゲームで鍛えれば少しずつ強くなる

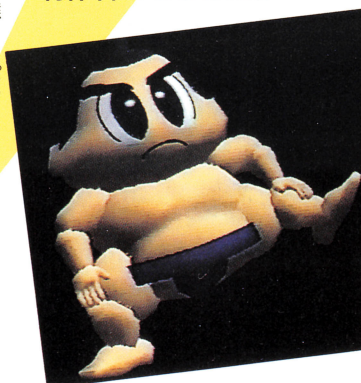


パラメータを
アツプさせる!

心は「心」の粘り、「技」は技の
決まりやすさ、「体」は体力に影響

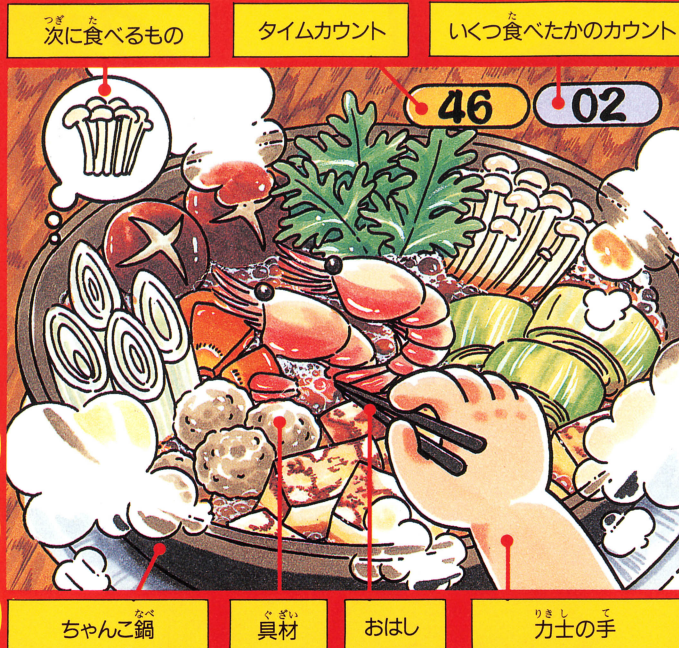


戦いが有利になるのだ。
ミニゲームは「心」、「技」、「体」
どれか一つのパラメータを上げる
ものだが、こだわる必要はナシ。
1度に複数のパラメータを上げる
ものを考えてもいい。



©BOTTOM UP ※画面はすべて開発中のものです

制限時間内に食べまくれ!



「ちゃんこ鍋ってなん?」

メーカーによる好例がコレ。まずちゃんこ鍋を題材とすることで、相撲らしさをアピール。内容もわかりやすく、指定された具を探し

「ちゃんこ鍋ってなん?」

て食べるというシンプルなものだが、制限時間が設けられ、ミスするとタイムロスするために緊張感がある。食べた具の数が多いほど「体」のパラメータが上昇するという点も、ミニゲームとしての意味がある。3Dスティックで力士の手を動かすという点も楽しい。

取り入れ、楽しく発展させていくことが大事なのだ。ボトムアップによるミニゲーム案を参考に、独創的なものを考えてほしい。

アイデアは、相撲ネタなら絶対OKというわけではない。ミニゲームに入る月や、場所が開催される地域の特徴、名物などの要素を

季節感や地方色を活かして
ネタを楽しく発展させよう

応募のきまり

1人で何通応募してもOK
だ、はがき1枚につき1つのアイデアを記入すること。ただし、封書による応募の場合は1通に複数のアイデアを入れてもかまわない。

応募の際は、はがきの裏に

①ミニゲームのタイトル、②

ミニゲームの内容(月や開催地を

考えている場合、それも記入)、③ミニゲーム画面のイ

メージイラスト(簡単なもので

よい)、④操作方法、⑤どの

パラメータに関係するかとい

う必要事項の他、住所、氏名

(ペンネームもあれば記入)、

年齢、電話番号も忘れず書く

はがき、封書ともにあて先は

左記のとおり。

締め切りは'97年1月24日(当

日消印有効)で、'97年3月21

日に発売されるファミマガ64

誌上で選考結果を発表する。

※応募作品に関する著作権、

および一切の権利はボトムア

ップと当社に帰属します。

東京都港区東新橋

1-1-16

ファミマガ64編集部

「64大相撲」ミニゲーム係

50円

105-00

TEAM

ファミマガ64編集部

「64大相撲」ミニゲーム係

①ミニゲームのタイトル

②ミニゲームの内容

③ミニゲーム画面のイメージイラスト

④操作方法

⑤どのパラメータに

関係するか

住所 氏名

年齢 電話番号

締め切り1月24日

(当日消印有効)

ファミマガ64&ハドソン連合企画『スーパーパワーリーグ4』大会結果発表!!

順位	名前	成績	賞品内容
優勝	奈良県 森本 祐貴	打率: 9割8厘	①「パワーリーグ64」(仮称)のゲーム画面に名前が出る ②「パワーリーグ64」(仮称) ③ニンテンドウ64本体 ④ハドソンオリジナルグッズ
第2位	千葉県 関口 貴弘	打率: 8割6分9厘	①「パワーリーグ64」(仮称)のゲーム画面に名前が出る ②「パワーリーグ64」(仮称) ③ハドソンのソフトで好きなもの3本(ハードは何でもOK) ④ハドソンオリジナルグッズ
第3位	神奈川県 大矢 昌紀	打率: 8割6分4厘	
第4位	広島県 中野 雄二	打率: 7割7分4厘	①「パワーリーグ64」(仮称)のゲーム画面に名前が出る ②「パワーリーグ64」(仮称) ③ハドソンオリジナルグッズ
第5位	埼玉県 菅沼 利光	打率: 7割7分1厘	
第6位	京都府 小根田 正雄	打率: 7割4分6厘	
第7位	神奈川県 林 季範	打率: 7割9厘	
第8位	大阪府 梁 昌浩	打率: 7割	
第9位	三重県 山本 昌弘	打率: 6割9分7厘	
第10位	東京都 白井 創	打率: 6割9分6厘	
最優秀打率賞	奈良県 森本 祐貴	打率: 9割8厘	優勝と重複のため、賞品は優勝賞品に含まれるものとする
最優秀防御率賞	東京都 鶴田 栄一 山口県 有園 真澄	防御率: 0.00 防御率: 0.00	ハドソンオリジナルグッズ
最多ホームラン賞	神奈川県 大矢 昌紀	本塁打: 1243本	第3位と重複のため、賞品は第3位賞品に含まれるものとする

ファミマガNo.4・5合併号にて開催を告知し、去る10月31日に締め切られた『スーパーパワーリーグ4』大会。ペナントモードで10試合を消化したバスタードを送ってもらったのだが、その数はなんと1473通! リセットなし、

エディット選手なしという厳しい条件だが、上位入賞者は左記のとおり全員が勝率10割! このため、打率を基準にして順位が決められた。上位10名は、『パワーリーグ64』(仮称)に何らかの形で名前が登場するので楽しみに。

応募総数1473通の激戦

勝率10割の猛者たちによるデッドヒート!

Nintendo

GAME BOY®

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

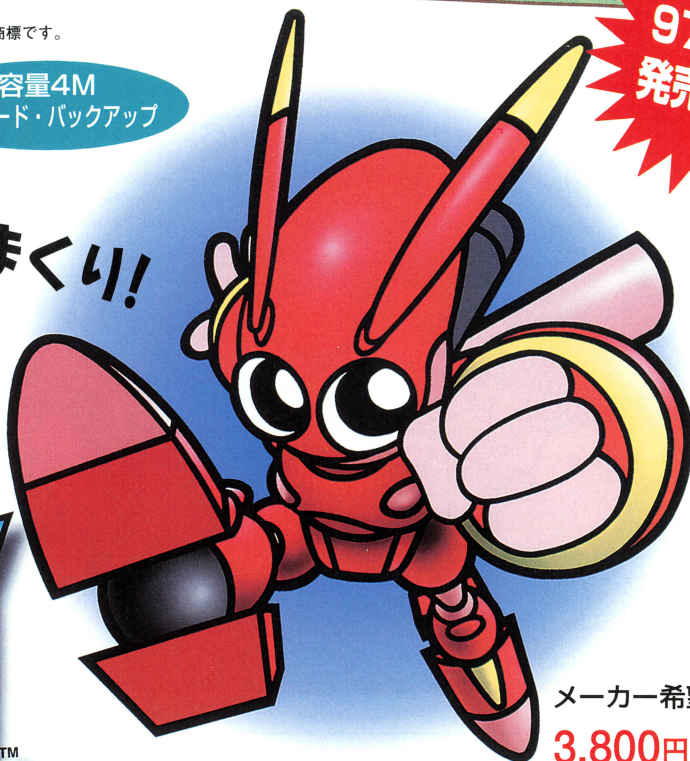
容量4M

パスワード・バックアップ

97年2月
発売予定!!

ゲームボーイで**跳**ねまくり!

壊しまくりの
パズル・アクション見参!!



メーカー希望価格

3,800円(税別)

チャルボ55

SUPER ★ PUZZLE ★ ACTION

NINTENDO 64



High Voltage Screaming Action

Chameleon

カメレオン・ツイスト

TWIST

TM

97年
発売予定

NINTENDO 64



Cavalry Battle

キャバリーバトル

3000

TM

1997 最強最速のバトルレースが始まる!

97年
発売予定



日本システムサプライ株式会社

〒564 大阪府吹田市江坂町1-23-20 第二水川ビル 6 F

TEL. 06-338-9185(代)

ゲームの最新情報はこちらで。

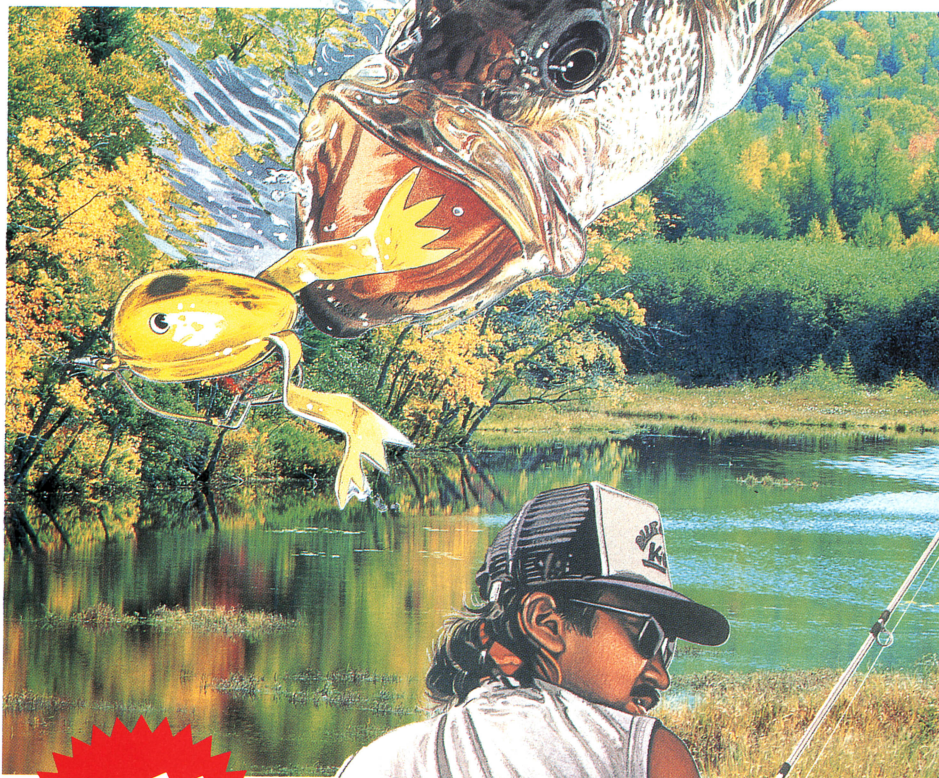
URL : <http://www.titan.co.jp>

Nintendo
GAME BOY
スーパーゲームボーイ対応ソフト

STAR FISH

ゲームボーイになった。

スーパーブラックバス2がなった！ポケットに入って楽しくなった！リアルさそのまま嬉しくなった！



**12月27日
ON SALE**

'94年に発売され、大ヒットを飛ばしたあの「スーパーブラックバス2」がいよいよゲームボーイになる。トップビュー（上からの視点）で描かれたファイトシーンや初心者やさしいリアルタイムアドバンスなど、好評のシステムを採用。綿密なデータをもとに、魚との駆け引きやトーナメントでの興奮を味わえる、シリーズ最新作はズバリ「小さくたってでかい」ぞ！コンパクトな画面上からはじける楽しさは、本格派のフリーク達もきつとあきません。今年のオフはきつとウキウキが待っている。



トップビューによる
ファイトシーンは迫力満点！



キーパーサイズの
バスを釣り上げたぞ。



ボートに乗って湖を自由自在。
ポイントを探すのも腕前のうちだ。

**SUPER
BLACKBASS
pocket**

スーパーブラックバスポケット

©1996 STARFISH INC.

価格4,980円（税別）
8メガ・バッテリーバックアップ

開発／株式会社スターフィッシュ
発売／株式会社スターフィッシュ販売

●お問合せ●03-3409-5088

ゲームボーイ、は任天堂の登録商標です。

**Super
GAME BOY**
スーパーゲームボーイ

スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN DECEMBER

本格ファンタジーシミュレーションが遂に登場!



感動のストーリーと、戦略性の高い戦闘が楽しめる。

大好評、竹井正樹氏のキャラデザインによる

本格派ファンタジーシミュレーションが

スーパーファミコンに移植され

遂に登場!



1996年12月27日発売
●価格7,980円 (税別)
●シミュレーション
●24M+64K.BB
スーパーファミコンマウス対応



SUPER FAMICOM
スーパーファミコンマウス 対応

©エルフ 1994
©バンプレ企画 1996
©BANPRESTO 1996

Dragon Knight 4

ドラゴンナイト4

絶対この恋、実らせてみせる!!

どうきゅうせい

同級生 2



パソコン版で大ヒットした「同級生2」が、オリジナルシナリオで遂に登場する! さらに竹井正樹氏描き下ろしによるスーパーファミコンだけのオリジナルキャラクターも追加された。

1997年3月発売予定
●予価7,980円 (税別)
●アドベンチャー
●32M+16K.BB
スーパーファミコンマウス対応

SUPER FAMICOM
スーパーファミコンマウス 対応
©エルフ 1995
©バンプレ企画 1997
©BANPRESTO 1997



スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
- 表示価格は、全て税別となっております。
- 写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストの
ゲームに関する
お問い合わせは
こちらに!

バンプレストグループ テレフォンサービス

03-3847-6320 電話番号は
よく確かめてね!
受付・10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

株式会社 バンプレスト

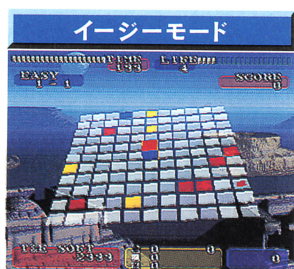
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271

※バンプレストはバンダイグループの一社です。





ライフの続くかぎり、ライフパネルを消し続けるゲームだ。



パネルの色が3色だから誰でもカンタンに始められるぞ。



詰め将棋のように、決められた手数でライフパネルを消そう。



12/20
(金)

■スーパーファミコン用パズルゲーム
クオンパSFC 予定価格 6,800円 (税別)

※当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為及び賃貸（レンタル）、中古販売について、これを一切許可しておりません。
スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。
©1996 T&E SOFT, Inc. All rights reserved Under license from ONESONG PARTNERS, INC.
"Endorfun" Original game design & programs ©1995 ONESONG PARTNERS, INC.



ふるさとの味わいが息づく
手づくりおもちゃ。
千支にちなむ郷土玩具を題材とした
年賀切手を紹介しよう。

TIME TRAVEL

東犬とも呼び、子供の誕生
祝いや安産を願う贈り物に
使われてきた。
1957年12月20日発行
昭和33年用年賀切手



この木馬がつけられている
三春地方は、馬の産地とし
て有名だった。
1953年12月25日発行
昭和29年用年賀切手

小幡地方では、素朴な土人
形が江戸時代からつくり続
けられている。
1983年12月1日発行
昭和59年用年賀切手



★三春駒(福島県)

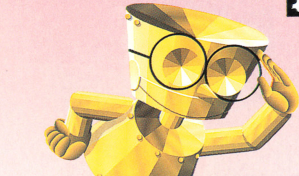
神農は中国の医薬の神様。
病気よけの祈願につかれ
るようになった。
1985年12月2日発行
昭和61年用年賀切手



★ウリの木の猪(新潟県)



ウリの木の樹皮は、この地
方で農作業用の雨具をつく
る材料だった。
1970年12月10日発行
昭和46年用年賀切手



★神農の虎(大阪府)



50円郵便切手



80円郵便切手



50円郵便切手



80円郵便切手

平成9年用寄附金付お年玉付

平成9年用年賀

切手の意匠は、50円郵便切手が沖縄県を代表
する郷土玩具(沖縄張り子・闘牛)、80円郵便
切手が香川県の伝統的な風習にもとづく(高
松嫁入人形・牛乗り子供)だよ。

来年用の年賀切手が
11月15日に
発行されているよ。
早めに年賀状の
準備をしておこうね。

★作州牛(岡山県)



この地の名産である和牛の
姿を、大小の竹を使って形
づくっている。
1984年12月1日発行
昭和60年用年賀切手

★羊鈴(佐賀県)



伝統工芸家の手によって戦
後、鹿島市の能古見地方で
誕生した郷土玩具。
1990年12月3日発行
平成3年用年賀切手

ワクワク切手塾 レッスン5

切手の入手方法は
いろいろあるよ!

- ◆郵便局で購入する/現在使われている普通切手
や、新しく発行される切手は郵便局で買えるよ。
- ◆使用済み切手を集める/家にある古い手紙な
どをチェック。珍しい切手が見つかるかもしれないよ。
- ◆友だちと交換する/同じ切手があったら収集仲
間と交換。いろいろな切手情報も交換しあおう。
- ◆切手ショップを利用する/手に入りにくい切手の
場合は、切手ショップを利用してみる方法もあるよ。

ランキング

人気ゲームは？ 売れてるゲームは？
知りたい情報が一目でわかる!!

ボックス

前人気

読者評価

売り上げ

2強の後を次ぐのは『ゼルダの伝説64(仮称)』か!?

ゼルダの伝説64(仮称)

FCディスクシステムに始まり、GB、SFCと、時代とともにハードを乗り換えてきた、『ゼルダの伝説』。N64ディスクドライブ対応となる最新作では、我々にどんな奇跡を見せてくれるのか。



3D空間にたえずリンクの姿はファンなら涙モノ。プレイできるのはいつの日か

今回の注目ソフト

発売直前の『マリオカート64』と、『ドラクエIII』。今週は、先週から54ポイントダウンした『ドラクエIII』を、『マリオカート64』が抜き返し、首位を奪還した。前人気としては今がピークと思われる両者。今後は、じりじり後退すると予想される。そこで気になるのは、2強の去ったあと、トップ20を引っぱっていくタイトルは何かということ。最近の状況から考えると、今週の『実況パワフルプロ野球4』や7位の『がんばれゴエモン3』あたりが妥当だろう。それとともに、今後の首位争いに大きく関与してきそうなのは、今週の注目ソフト『ゼルダの伝説64(仮称)』だ。ゲーム内容の詳細は未定だが、新着画面の公開だけで、いきなり3位に食い込む勢い。今後のランキングを制する可能性を、十分に秘めたタイトルと言える。

Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
2	1	マリオカート64 ゴール目前! チェッカーフラッグはオレのもの!!	N64 任天堂 12月14日 9800円(別)	403
1	2	★スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ... 発売直前で首位防衛ならず。しかし、371点は立派	SFC エニックス 12月6日 8700円(別)	371
—	3	ゼルダの伝説64(仮称) 公開された情報は微量でも、初登場3位はさすが	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	138
8	4	MOTHER3(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	123
10	5	★桃太郎電鉄HAPPY	SFC ハドソン 12月6日 8300円(別)	121
5	6	実況パワフルプロ野球4	N64 コナミ '97年2月28日 9800円(別)	113
9	7	がんばれゴエモン5 ~ネオ桃山幕府のおどり~	N64 コナミ 発売日未定 価格未定	98
5	8	ストリートファイターZERO2	SFC カプコン 12月20日 7800円(別)	84
12	9	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 3000円(別)	79
15	10	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	74
24	10	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC アスキー 12月20日 8800円(別)	74
13	12	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	71
11	13	ヨッシーアイランド64(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 9800円(別)	69
15	14	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 3000円(別)	62
22	15	スターフォックス64	N64 任天堂 発売日未定 9800円(別)	52
13	15	同級生2	SFC パンプレスト '97年3月未定 7980円(別)	52
17	17	スーパーボンバーマン5	SFC ハドソン '97年2月28日 6980円(別)	47
21	18	ああっ女神さまっ	SFC ケイエスエス 発売日未定 価格未定	42
19	19	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64 コナミ 12月20日 9800円(別)	39
31	19	G・O・D ~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	SFC イマジニア 12月20日 7980円(別)	39

*Reader's RequestはNo12のアンケートハガキ1000通を12月5日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo13の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

🎬 アニメーションの美しさとともに、
ジョゼットのかわいさもウリの1つ

★美しいグラフィックにおどろき！ こんなゲームが作れるんだったらSFCもまだまだいけると思うけど…。(と歌山県/清水博章) ★DK(コインなどが取りにくくなっていて燃える。ボーナスステージの難しさの強弱が激しい。(東京都/木村篤敬)

★SFCの『シレン』よりもストーリーがしっかりしていて、とてもおもしろい。(香川県／森本裕之)★フェイの問題が100問もあって、とてもやりごたえがある。(大阪府／山下かおり)★いつでもどこでも楽しめるのがいいです。(東京都／滝沢智也)

★SGBでなくGBでやっているとき、^は走っていると敵の^み見分けがつかなくなり、しょうもないミスをしてしまうことがある。
(京都市府／世川友裕) ★『ドンキーコングGB』より^み見やすくなってグッド。しかし、^{ない}内容はさみしい。(岡山県／白神睦久)

●GBの『^{げんじん}原人』シリーズ3本が楽し^{ほん たの}
める、まさに^{げんじん}原人づくしのソフト

から美しかったグラフィックはN 64になって、よりすばしくなり（特にメカのかっこよさとグラフィックスのアニメーション）、音楽もとてもよかったです。主人公が女の子になって感情移入の度合いも高く、ゲームを続けるうちに彼女が妹のように思えました。実際にジヨゼットと会話しているだけで楽しいです。エンディングは泣かれました。（東京都／しーま）

●私にとつては名作です。とてもよかったです。何と言ってもプレイヤーが登場人物になって、ただプレイするのではなく、参加できる感じがよかったです。イベントも1つ1つでなく、一度に3つ4つと進められるので、好きなのこ

64

ろから遊ぶことができる。ジョゼットも、何もなくてもどんどん話しかけてくれるのでおもしろい。質問の意味がわからないものがあつたが、知識の量や感情によって言葉が変わるので、まるで人間のような。後編(第2部)になると、3D面以外は何もできなくなってしまうのが少し残念ではしたが、ストーリーはすくよかつたので満足しています。最後に、ジョゼットや他のキャラクタの声が、もっとあつたほうがいいと思いました。ただ、あんまり多すぎてもどうかと思うので、このくらいでよかつたのかも…。

●すくよハマリました。キャラクターとおり、僕は彼女をほつとけなくつてしまいました。ときどき、本物の女の子みたいに話しかけてくれるので、僕も思わず話しかけてしまいます。今回は、前作で謎だつた「J」の秘密が明らかになつたのがよかつたです。まさに、至れり尽くせりのデキでしたが、コミュニケーション編の海底探索は、広さのために位置をつかめず、苦労しました。海図はないのか?と考へたくらいです。

●前作をはるかに凌ぐアニメーションに驚いた。まるでジョゼットが本当にテレビの中で生きているようだった。オープニングの演出や第2部のストーリー編など、まるで映画を見ているようで、本当に感動した。N64の歴史に残る、最高の1本だと思つた。

●人物の動きが非常に滑らかで良い。自由度の高さも良い。しかしジョゼットがあまりしゃべらないので、感情移入がしにくかつた。



●会話をするとときにジョゼットが前に出てきてしゃべるので、彼女をグツと身近に感じられる。操作に関しては、イベントのときは片手でできるので楽。ただ、ダンジョンの分かれ道では、3Dステイツフを使っているわりにはカクカクしている。もっとスムーズに進めれば良かつた。あと、マップ表示もほしかつた。

●文句なしのできだつた。何もしなくても、ジョゼットを見ているだけで楽しい。要所のみ声が出るのも、逆に印象が強く残つてよかつた。すべての面で優れた作品だと思つた。

●久しぶりに感動するソフトに出会いました。ラストでは思わず涙してしまふほどでした。アニメーションがスムーズで気持ちよく、ジョゼットがとても人間らしいので、自分でも怖くなるくらい感情移入していきました。とても素晴らしい、何かを与えてくれるゲームだと思ひます。

●君は彼女をほつとけない!と(神奈川県/ハニワケ原)

●前作も今回も絶対におもしろいと思つた。ストーリーは感動するイベントをクリアしたときはうれしくてたまりません。また、前作のキャラクタが登場したのがうれしかつたです。「J」でお気に入りイベントは、ジャイケルのダンスとシーバです。

●クリアしたあと、すくよ感動して、しばらく呆然としていました。特に、あの最後の場面が忘れられ

●グラフィック面ではN64の性能を思い知らされた。会話はリアルで、本当にジョゼットと話しているみたいだつた。

●前作もすくよおもしろかつたけど、今回もすくよかつた。操作性に少し難を感じるころがあつたけど、慣れてしまえば、それほど気になりませんでした。値段がちょっと高かつたけど、コントローラパックがついていて、このデキなら納得です。ジョゼットとの会話も楽しいね。感動しすぎるのでハンカチは必需品です。

●前作から大きく変わった点といえば、主人公の物語に対する反応だろ。好感度とカワイイ感じになり、そつでない怒つたり、泣いたり、人間味のあるさまざまな表情があつて好感度も。ストーリーはまあまあ。マルチエントニングでないのが残念だ。

●グラフィック面ではN64の性能を思い知らされた。会話はリアルで、本当にジョゼットと話しているみたいだつた。

●前作もすくよおもしろかつたけど、今回もすくよかつた。操作性に少し難を感じるころがあつたけど、慣れてしまえば、それほど気になりませんでした。値段がちょっと高かつたけど、コントローラパックがついていて、このデキなら納得です。ジョゼットとの会話も楽しいね。感動しすぎるのでハンカチは必需品です。

●シーバやドルフィン号など、3Dのグラフィックもプレイヤーをうならせる

●ジョゼットはプリンを容器ごと食べる…。(三重県/大幸)

●3Dダンジョンで、構造が複雑だつたのと、敵が強すぎたのが残念だつた。あとは文句なし。エンディングも感動して泣いてしまいました。すばらしいゲームだと思つた。

●まず、オープニングデモがすごい!それから、ジョゼットのしぐさがカワイイ!でも、ストーリーが短い…。第1部では、もっとコミュニケーションしたかつた。第2部の終盤とエンディングは感動で涙ポロポロ。絶対、N64で続編を出してほしいです(ちよつと気が早いかも)。

●まだまだ作り込める感じがします。2Dと3Dの混ざり込みがもつと多くなつて大丈夫だと思ひます。個人的には、ジョゼットがポリゴンじゃなくて、よかつたと思つています。

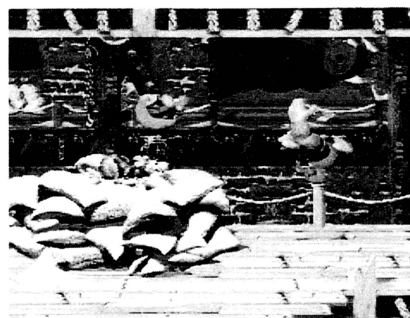
●ジョゼットに、こちらが見えないのをいいことに、美人で頭のいいお姉様というふうにした。しばらくしてジョゼットが「人間顔じゃないよね」と質問してきたので、「はい」と答へたら、でも、自分

●ジョゼットに、こちらが見えないのをいいことに、美人で頭のいいお姉様というふうにした。しばらくしてジョゼットが「人間顔じゃないよね」と質問してきたので、「はい」と答へたら、でも、自分

みんなの意見を待ってるよ!

リーダーズランキング96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題のソフトは「スーパードンキーコング3」。官製はがきに、「スーパードンキーコング3」の感想や批評(良いところ、悪いところをなるべく具体的に)と、住所、氏名(あればペンネームも)、年齢、電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TFMファミマガ64編集部 リーダーズランキング96係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となつている他のソフト(風来のシレンGBなど)についても、遠慮なく感想を送つてきてくれ。今回の締め切りは12月18日(必着)。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもありますが、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	192
2	★不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	99
3	ポケットモンスター	G B	任天堂	64
4	★ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	61
5	★ドンキーコングランド	G B	任天堂	18
6	テトリス	G B	任天堂	15
7	ウェーブレース64	N64	任天堂	9
8	ピクロス2	G B	任天堂	9
9	スーパーマリオ64	N64	任天堂	8
10	★原人コレクション	G B	ハドソン	7
11	ヨッシーのパネボン	G B	任天堂	6
12	Parlor/ Mini 廉価版	SFC	日本テレネット	6
13	スーパードンキーコング2 テイクシー&ティディー	SFC	任天堂	6
14	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	5
14	役満	G B	任天堂	5
16	す〜ば〜ぶよぶよ通リミックス	SFC	コンパイル	5
16	星のカービィ2	G B	任天堂	5
18	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4
18	パネルでポン	SFC	任天堂	4
20	牧場物語	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(バック イン ソフト)	4



堂々首位の『スーパードンキーコング3』。グラフィックのクオリティは『2』からさらにアップしている

G B 『スーパードンキーコング3』が2位に100点近い差をつけて1位を獲得。まさに圧勝といった感じ。タイトル発表から発売までかなり早足だったが、やはり人気シリーズの強みか。『風来のシレンGB』が高得点で2位をマーク。そのほか『ドンキーコングランド』と『原人コレクション』が、それぞれ5位と10位に初登場。最近の新作の力不足で首位に君臨していた『ポケモン』も、さすがに今回は3位と順位を落としている。

SFC 『スーパードンキーコング3』が2位に100点近い差をつけて1位を獲得。まさに圧勝といった感じ。タイトル発表から発売までかなり早足だったが、やはり人気シリーズの強みか。『風来のシレンGB』が高得点で2位をマーク。そのほか『ドンキーコングランド』と『原人コレクション』が、それぞれ5位と10位に初登場。最近の新作の力不足で首位に君臨していた『ポケモン』も、さすがに今回は3位と順位を落としている。

N64 注目の新作『ワンダープロジェクトJ2』が4位をマーク。発売直前の前人氣で3位ということも考えれば、妥当な順位と言える。ただ、思ったよりポイントが低いのは事実。今後のポイント変動が気になるだろう。

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★Parlor/ Mini4	SFC	日本テレネット	86
2	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	85
3	ポケットモンスター	G B	任天堂	50
4	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	35
5	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	19
6	テトリス	G B	任天堂	18
7	スーパーマリオ64	N64	任天堂	14
8	★スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	13
9	★栄光のセントアンドリュース	N64	セタ	10
9	ドンキーコングランド	G B	任天堂	10
11	★ナムコギャラリーVol.2	G B	ナムコ	8
12	Parlor/ Mini 廉価版	SFC	日本テレネット	8
13	ヨッシーのパネボン	G B	任天堂	6
13	ピクロス2	G B	任天堂	6
15	スーパードンキーコング2 テイクシー&ティディー	SFC	任天堂	6
16	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	5
16	役満	G B	任天堂	5
18	海のぬし釣り	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(バック イン ソフト)	5
18	ぶよぶよ	G B	パンプレスト	5
20	ウェーブレース64	N64	任天堂	4



今週首位の『Parlor/ Mini 4』。収録機種は1つ「大工の源さん」が、人気の原因のようだ

G B 先週上位の『風来のシレンGB』が4位、『ドンキーコングランド』が9位に後退したのに対し、『ポケモン』は3位をキープ。この持続力には、ただただ驚かされるばかりだ。

SFC 『スーパードンキーコング3』を獲得。『ドンキーコング3』が、品薄の影響でポイントをとれたせいもあるが、『Mina 4』の86ポイントもなかなか。人気の高さがうかがえる。

N64 新作『栄光のセントアンドリュース』が9位に登場。しかし、ポイントには低めで、今後のランクインには不安が残る。また、先週初登場で4位の『J2』は、ポイントが40近く落として5位に後退している。

ファミマガジャーナル

アール

INFORMATION

EVENT

GOODS

MOVIE

大人気の『マリオカート64』で耳より情報があるぞ。恒例のスペースワールドグッズプレゼント大放しやミニ四駆ネタにも注目!!

CAMPAIGN

マリオカート64タイムトライアル キャンペーンを実施!!

ファン待望のN64ソフト、『マリオカート64』がいよいよ12月14日に発売。この発売を記念して任天堂では、『マリオカート64』による「タイムトライアルキャンペーン」の開催が決定したぞ。詳細は次のとおり。

キャンペーンを実施する期間はソフトの発売日である平成8年12月14日から、平成9年2月2日まで。まず全国に約5600店あるキャンペーン参加店で、『マリオカート64』を買って「タイムトライアル参加カード」をもらおう。そのカードがないとキャンペーンに参加できないぞ。お店に直接聞いてみたり、インターネットの任天堂ホームページでキャンペーン参

参加の手順

- ①「マリオカート64」をキャンペーン参加店で購入して「タイムトライアル参加カード」をもらう
- ②そして購入した『マリオカート64』をプレイ、ガンガン腕を磨く
- ③フラワーカップのマリオサーキットでの、自己ベストタイムをカードに記入する
- ④カードといっしょにそのタイムを記録したカセットを、購入したお店に持っていく

タイムが登録される

豪華賞品をゲットしよう!

任天堂公認タイムを
クリアした人にもれなく

特製ライセンスカード



マリオカート64 マリオサーキットにおいて
任天堂公認タイムをクリアしたことを証明します。

●任天堂の認定タイムをクリアするともらえる。ただし数に限りがあるので早めに登録したほうがいいかも

参加者全員の中から
抽選で10000名に

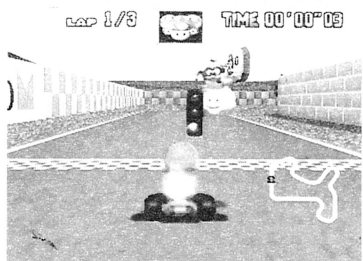


N64ゴールドコントローラ

●こちらはキャンペーン終了後、参加者全員の中から抽選で当たる。金色に輝くコントローラはイバり度特大!

さらに上位10名は
ランドチャンピオン
大会に出場できる!

●タイムトライアルモードでタイムを叩きだせ



MAP SELECT

ベストレコード	ベストラップ
01'26"36 ヨッシー	00'28"56 ヨッシー
キノピオハイウェイ	フラッグスノーランド
チョコマウンテン	マリオサーキット

●フラワーカップのマリオサーキットで競う



●キミにもランドチャンピオン大会に出場してテレビに出るチャンスがある!

任天堂提供
N64「新作ソフト紹介ビデオ」

50名

これから発売される予定のN64ソフトの映像が満載。実際に動いているゲーム画面を見ることができる。何度見ても飽きないよ

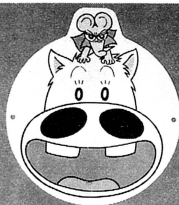


発売されていない新作ゲームが遊べた



トミー提供

『みどりのマキバオー』オメン



サラブレッドとは思えないオチャメ顔をしたオメンなのだ

20名

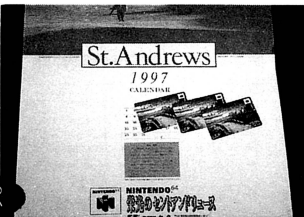
セタ提供

『栄光のセントアンドリュース』カレンダー

&テレカ

緑が美しいゴルフ場の写真が揃っている

5名



やっぱ動いているゲーム画面は迫力が違う！早くプレイしたくなる



デフォルメされたポリゴン選手が活躍する野球ゲームのノートだぞ



15名

『超空間ナイタープロ野球キング』ノート

イメージ提供
風変わったレースゲームとなりそうな『キャバリー』のカレンダーなのだ



10名

『キャバリーバトル3000』カレンダー

このゲームのために描き下ろされたカワイイポスター。スヌービーファン注目！
日本システムサプライ提供



10名

「トプキシステム(ゲーム)提供」
「スヌービーのはじめてのおつかい」ポスター

EVENT

東京サンリオピューロランドで「激走！ミニ四駆ウルトラサーキット」開催

小さいボディだけに、そのスピード感とさまざまなパーツによるセッティングの楽しさで、すごい人気のミニ四駆。そのミニ四駆ファンのために、東京都多摩市のサンリオピューロランドで「激走！ミニ四駆ウルトラサーキット」というイベントが開催されるのだ。

トで、初心者から上級者までそれぞれの楽しみ方で自由にマシンを走らせてもらおうというもの。期間は12月24日から平成9年1月6日までの毎日と、平成9年1月7日から2月11日までの土日曜日と祝日。会場内にはいろいろの異なるサーキットが用意される。まだ詳細は決まっていないが、タイムを競うレース大会なども企画中。ぜひ自慢のマシンで参加したいね。



自慢のミニ四駆で参加しよう！



「サンリオピューロランド」営業内容

営業時間：平日 10:00~17:00
土日・祝日 10:00~20:00
※ただし12月24日(水)~31日(水)と
97年1月1日(水)~6日(月)は10:00~20:00
12月の休館日：18日(水)・19日(木)
97年1月の休館日：8日(水)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・30日(木)
交通アクセス：京王線・小田急線・多摩センター駅下車
徒歩5分 中央高速・国立インターより約9km
問い合わせ先：☎0423-39-1111
／サンリオピューロランド
ゲストセンター

プレゼント

「サンリオピューロランド」入場チケット

5組 10名

世界で一台だけの自作マシンで参加

CD VIDEO & BOOK

ときめきメモリアル ポーカル・ベスト・コレクション3 ●キングレコード/12月21日発売/3000円(込)	ステレオドラマ ツインビー PARADISE3 Vol.7 ●キングレコード/12月21日発売/3000円(込)
 CD 好評のシリーズ第3弾。10曲すべてが新曲のつれい内容。初回限定版はヒフチャード。	 CD 文化放送で放送中のステレオドラマのCD第3弾。新企画「ツインビー物名鑑」も収録。
美流おしゃべりパロディウス 〜forever with me〜 オリジナルゲームサントラ ●キングレコード/12月21日発売/2200円(込)	KEY THE METAL IDOL RADIO PROGRAM #1「友だち」 ●ポニーキャニオン/12月16日発売/2500円(込)
 CD ギャグとパロディ満載のシチュエーション版。PS版のゲームサントラ。	 CD 超人気の「KEY」のステレオドラマになった。全4枚のCDシリーズ第1弾発売開始。
ドラマ全集 ハーメルンのバイオリン弾き 第1楽章-1 ●ポニーキャニオン/12月16日発売/1800円(込)	ORIENTAL MAGNETIC YELLOW O.M.Y. ●ポニーキャニオン/12月16日発売/1500円(込)
 CD コミツフ、そしてアニメと人気上昇中の「ハーメルン」の第1弾だ。	 CD 80年代にヒットしたYMOのパロディ。メンバー3人はゲームサウンドクリエイター出身。
NINKŪ-忍空-12 亥の巻 ●ポニーキャニオン/12月16日発売/4800円(込)	ときめきメモリアル スーパーコレクション 特別限定版 ●新紀元社/12月17日発売/4900円(込)
 VIDEO 独特の持ち味で人気の格闘アニメのTVシリーズを収録。全12巻のうち最終巻がいよいよ発売される。	 BOOK 「ときめきメモリアル」のグッズイラストを大紹介。付録にセル画もついて永久保存にしたい限定版。

GOODS

NINTENDO64を収納できるグッズが新発売!!

モリガンブよりN64用のお役立ちグッズが発売される。部屋の整理整頓に使える。まずはN64を収納する「64システムラックDX」。意外と置き場所に困るN64本体とコントローラなどを、見た目にもきれいに収納できるラックなのだ。それと「64カセットケース」。こちらはN64のカセットを1本ずつ収納。それを積み重ねると、カセットが増えても省スペースに役立つというもの。ラックは12月20日発売予定、カセットケースは発売中だぞ。



きちんと整理しよう!

●ラックは1台3980円(別)で発売

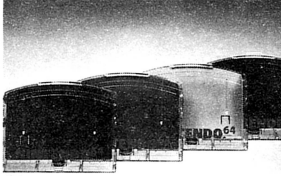
プレゼント

「64システムラックDX」

10名

「64カセットケース」

2個10名



●カセットケースにはスプリングが内蔵。1個300円(別)で発売中

TOPIC

SNKの人気キャラクターバンド「BOF」が12月20日デビュー

SNKの人気格闘ゲームキャラクタが組んだバンド「BOF」The Band Of Fighters「BOF」がデビュー。12月20日そのデビューイベントが、茨城県土浦市にあるSNKのテーマパーク「ネオジオワールド」で行われる。イベントではハイテクを駆使した、彼らの等身大ロボットがみごとな演奏をする。オリジナルのデビューアルバムも97年1月18日に、ポニーキャニオンから発売される予定。



メンバーは草薙京、八神庵、麻宮アテナ、テリー・ボガード、ナコルルの5人。

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T.Mファミマガ64編集部 No.13ファミマガジャーナルRプレゼント係まで送ってください。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.13のプレゼントの締め切りは12月26日(必着)です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1〜2か月かかる場合もあります。なお、ジャーナルR内のプレゼントは賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

キミの意見^{けん}を聞^きかせて欲^ほしい!

今号のプレゼント 各20名 (ゲーム名の後の数字は
今号での紹介ページです)

- ①N64：マリオカート648
②N64：超空間ナイター プロ野球キング42
③N64：実況Jリーグ パーフェクトストライカー96

応募^{おうふ}のきまり

71ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号(①~③)とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは12月26日(必着)発表は97年2月10日発売のNo.4です。

アンケート

①あなたの学校(職業)を、番号で書いてください。

- ①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人

計60本

読者プレゼント

- ⑦その他
⑧あなたの学年は何ですか。
⑨中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。(学生以外なら0と記入してください。)
⑩あなたの年齢を書いてください。
⑪あなたの性別を番号で書いてください。
⑫男
⑬女
⑭本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。
⑮あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。
⑯あなたが、これから買いたいと思うゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。
⑰あなたが、今後買いたいと思うゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。
⑱今号の記事でもしるかたものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。
⑲今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。
⑳今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。
㉑今後、本誌で取組してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。
㉒あなたが1年間に買った新作

- ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。(機種は問いません)
①1~5本
②6~10本
③11~20本
④21~30本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない
⑦今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
⑧スーパーファミコンの記事
⑨ファミコンの記事
⑩ゲームボーイの記事
⑪バーチャルボーイの記事
⑫ニンテンドウ64の記事
⑬セガサターン・メガドライブの記事
⑭超ワルト技
⑮マンガ
⑯読者投稿のページ
⑰最新情報先取りの記事
⑱読み物
⑲攻略大全のような、まとめた付録での攻略
⑳サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
㉑ゲームセンター(業務用)のゲームの情報記事
㉒その他
㉓今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を14の項目から選んで、番号を書いてください。
㉔ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目の中から選び、番号を書いてください。
㉕買おうと思っている。

- ①キャラクター
●キャラクターの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。
②音楽・効果音
●BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。
③お買い得度
●ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
④オリジナリティ
●斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。
⑤操作性
●ゲームのキャラは動きやすいかという操作感をチェック。
⑥熱中度
●ゲームにどのくらいめり込めたか、その度合いをチェック。
⑦ハガキのマス内はすべて、2、3、...というように、算用数字で書いてください。
⑧1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2けたの数字は2つ、4けたの数字は4つのマスを使用して書いてください。
⑨ハガキの表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は(1)悪い (2)やまあい (3)普通 (4)やまあい (5)良い (6)悪い (7)やまあい (8)普通 (9)やまあい (10)悪い (11)やまあい (12)普通 (13)やまあい (14)悪い (15)やまあい (16)普通 (17)やまあい (18)悪い (19)やまあい (20)普通 (21)やまあい (22)悪い (23)やまあい (24)普通 (25)やまあい (26)悪い (27)やまあい (28)普通 (29)やまあい (30)悪い (31)やまあい (32)普通 (33)やまあい (34)悪い (35)やまあい (36)普通 (37)やまあい (38)悪い (39)やまあい (40)普通 (41)やまあい (42)悪い (43)やまあい (44)普通 (45)やまあい (46)悪い (47)やまあい (48)普通 (49)やまあい (50)悪い (51)やまあい (52)普通 (53)やまあい (54)悪い (55)やまあい (56)普通 (57)やまあい (58)悪い (59)やまあい (60)普通 (61)やまあい (62)悪い (63)やまあい (64)普通 (65)やまあい (66)悪い (67)やまあい (68)普通 (69)やまあい (70)悪い (71)やまあい (72)普通 (73)やまあい (74)悪い (75)やまあい (76)普通 (77)やまあい (78)悪い (79)やまあい (80)普通 (81)やまあい (82)悪い (83)やまあい (84)普通 (85)やまあい (86)悪い (87)やまあい (88)普通 (89)やまあい (90)悪い (91)やまあい (92)普通 (93)やまあい (94)悪い (95)やまあい (96)普通 (97)やまあい (98)悪い (99)やまあい (100)普通 (101)やまあい (102)悪い (103)やまあい (104)普通 (105)やまあい (106)悪い (107)やまあい (108)普通 (109)やまあい (110)悪い (111)やまあい (112)普通 (113)やまあい (114)悪い (115)やまあい (116)普通 (117)やまあい (118)悪い (119)やまあい (120)普通 (121)やまあい (122)悪い (123)やまあい (124)普通 (125)やまあい (126)悪い (127)やまあい (128)普通 (129)やまあい (130)悪い (131)やまあい (132)普通 (133)やまあい (134)悪い (135)やまあい (136)普通 (137)やまあい (138)悪い (139)やまあい (140)普通 (141)やまあい (142)悪い (143)やまあい (144)普通 (145)やまあい (146)悪い (147)やまあい (148)普通 (149)やまあい (150)悪い (151)やまあい (152)普通 (153)やまあい (154)悪い (155)やまあい (156)普通 (157)やまあい (158)悪い (159)やまあい (160)普通 (161)やまあい (162)悪い (163)やまあい (164)普通 (165)やまあい (166)悪い (167)やまあい (168)普通 (169)やまあい (170)悪い (171)やまあい (172)普通 (173)やまあい (174)悪い (175)やまあい (176)普通 (177)やまあい (178)悪い (179)やまあい (180)普通 (181)やまあい (182)悪い (183)やまあい (184)普通 (185)やまあい (186)悪い (187)やまあい (188)普通 (189)やまあい (190)悪い (191)やまあい (192)普通 (193)やまあい (194)悪い (195)やまあい (196)普通 (197)やまあい (198)悪い (199)やまあい (200)普通 (201)やまあい (202)悪い (203)やまあい (204)普通 (205)やまあい (206)悪い (207)やまあい (208)普通 (209)やまあい (210)悪い (211)やまあい (212)普通 (213)やまあい (214)悪い (215)やまあい (216)普通 (217)やまあい (218)悪い (219)やまあい (220)普通 (221)やまあい (222)悪い (223)やまあい (224)普通 (225)やまあい (226)悪い (227)やまあい (228)普通 (229)やまあい (230)悪い (231)やまあい (232)普通 (233)やまあい (234)悪い (235)やまあい (236)普通 (237)やまあい (238)悪い (239)やまあい (240)普通 (241)やまあい (242)悪い (243)やまあい (244)普通 (245)やまあい (246)悪い (247)やまあい (248)普通 (249)やまあい (250)悪い (251)やまあい (252)普通 (253)やまあい (254)悪い (255)やまあい (256)普通 (257)やまあい (258)悪い (259)やまあい (260)普通 (261)やまあい (262)悪い (263)やまあい (264)普通 (265)やまあい (266)悪い (267)やまあい (268)普通 (269)やまあい (270)悪い (271)やまあい (272)普通 (273)やまあい (274)悪い (275)やまあい (276)普通 (277)やまあい (278)悪い (279)やまあい (280)普通 (281)やまあい (282)悪い (283)やまあい (284)普通 (285)やまあい (286)悪い (287)やまあい (288)普通 (289)やまあい (290)悪い (291)やまあい (292)普通 (293)やまあい (294)悪い (295)やまあい (296)普通 (297)やまあい (298)悪い (299)やまあい (300)普通 (301)やまあい (302)悪い (303)やまあい (304)普通 (305)やまあい (306)悪い (307)やまあい (308)普通 (309)やまあい (310)悪い (311)やまあい (312)普通 (313)やまあい (314)悪い (315)やまあい (316)普通 (317)やまあい (318)悪い (319)やまあい (320)普通 (321)やまあい (322)悪い (323)やまあい (324)普通 (325)やまあい (326)悪い (327)やまあい (328)普通 (329)やまあい (330)悪い (331)やまあい (332)普通 (333)やまあい (334)悪い (335)やまあい (336)普通 (337)やまあい (338)悪い (339)やまあい (340)普通 (341)やまあい (342)悪い (343)やまあい (344)普通 (345)やまあい (346)悪い (347)やまあい (348)普通 (349)やまあい (350)悪い (351)やまあい (352)普通 (353)やまあい (354)悪い (355)やまあい (356)普通 (357)やまあい (358)悪い (359)やまあい (360)普通 (361)やまあい (362)悪い (363)やまあい (364)普通 (365)やまあい (366)悪い (367)やまあい (368)普通 (369)やまあい (370)悪い (371)やまあい (372)普通 (373)やまあい (374)悪い (375)やまあい (376)普通 (377)やまあい (378)悪い (379)やまあい (380)普通 (381)やまあい (382)悪い (383)やまあい (384)普通 (385)やまあい (386)悪い (387)やまあい (388)普通 (389)やまあい (390)悪い (391)やまあい (392)普通 (393)やまあい (394)悪い (395)やまあい (396)普通 (397)やまあい (398)悪い (399)やまあい (400)普通 (401)やまあい (402)悪い (403)やまあい (404)普通 (405)やまあい (406)悪い (407)やまあい (408)普通 (409)やまあい (410)悪い (411)やまあい (412)普通 (413)やまあい (414)悪い (415)やまあい (416)普通 (417)やまあい (418)悪い (419)やまあい (420)普通 (421)やまあい (422)悪い (423)やまあい (424)普通 (425)やまあい (426)悪い (427)やまあい (428)普通 (429)やまあい (430)悪い (431)やまあい (432)普通 (433)やまあい (434)悪い (435)やまあい (436)普通 (437)やまあい (438)悪い (439)やまあい (440)普通 (441)やまあい (442)悪い (443)やまあい (444)普通 (445)やまあい (446)悪い (447)やまあい (448)普通 (449)やまあい (450)悪い (451)やまあい (452)普通 (453)やまあい (454)悪い (455)やまあい (456)普通 (457)やまあい (458)悪い (459)やまあい (460)普通 (461)やまあい (462)悪い (463)やまあい (464)普通 (465)やまあい (466)悪い (467)やまあい (468)普通 (469)やまあい (470)悪い (471)やまあい (472)普通 (473)やまあい (474)悪い (475)やまあい (476)普通 (477)やまあい (478)悪い (479)やまあい (480)普通 (481)やまあい (482)悪い (483)やまあい (484)普通 (485)やまあい (486)悪い (487)やまあい (488)普通 (489)やまあい (490)悪い (491)やまあい (492)普通 (493)やまあい (494)悪い (495)やまあい (496)普通 (497)やまあい (498)悪い (499)やまあい (500)普通 (501)やまあい (502)悪い (503)やまあい (504)普通 (505)やまあい (506)悪い (507)やまあい (508)普通 (509)やまあい (510)悪い (511)やまあい (512)普通 (513)やまあい (514)悪い (515)やまあい (516)普通 (517)やまあい (518)悪い (519)やまあい (520)普通 (521)やまあい (522)悪い (523)やまあい (524)普通 (525)やまあい (526)悪い (527)やまあい (528)普通 (529)やまあい (530)悪い (531)やまあい (532)普通 (533)やまあい (534)悪い (535)やまあい (536)普通 (537)やまあい (538)悪い (539)やまあい (540)普通 (541)やまあい (542)悪い (543)やまあい (544)普通 (545)やまあい (546)悪い (547)やまあい (548)普通 (549)やまあい (550)悪い (551)やまあい (552)普通 (553)やまあい (554)悪い (555)やまあい (556)普通 (557)やまあい (558)悪い (559)やまあい (560)普通 (561)やまあい (562)悪い (563)やまあい (564)普通 (565)やまあい (566)悪い (567)やまあい (568)普通 (569)やまあい (570)悪い (571)やまあい (572)普通 (573)やまあい (574)悪い (575)やまあい (576)普通 (577)やまあい (578)悪い (579)やまあい (580)普通 (581)やまあい (582)悪い (583)やまあい (584)普通 (585)やまあい (586)悪い (587)やまあい (588)普通 (589)やまあい (590)悪い (591)やまあい (592)普通 (593)やまあい (594)悪い (595)やまあい (596)普通 (597)やまあい (598)悪い (599)やまあい (600)普通 (601)やまあい (602)悪い (603)やまあい (604)普通 (605)やまあい (606)悪い (607)やまあい (608)普通 (609)やまあい (610)悪い (611)やまあい (612)普通 (613)やまあい (614)悪い (615)やまあい (616)普通 (617)やまあい (618)悪い (619)やまあい (620)普通 (621)やまあい (622)悪い (623)やまあい (624)普通 (625)やまあい (626)悪い (627)やまあい (628)普通 (629)やまあい (630)悪い (631)やまあい (632)普通 (633)やまあい (634)悪い (635)やまあい (636)普通 (637)やまあい (638)悪い (639)やまあい (640)普通 (641)やまあい (642)悪い (643)やまあい (644)普通 (645)やまあい (646)悪い (647)やまあい (648)普通 (649)やまあい (650)悪い (651)やまあい (652)普通 (653)やまあい (654)悪い (655)やまあい (656)普通 (657)やまあい (658)悪い (659)やまあい (660)普通 (661)やまあい (662)悪い (663)やまあい (664)普通 (665)やまあい (666)悪い (667)やまあい (668)普通 (669)やまあい (670)悪い (671)やまあい (672)普通 (673)やまあい (674)悪い (675)やまあい (676)普通 (677)やまあい (678)悪い (679)やまあい (680)普通 (681)やまあい (682)悪い (683)やまあい (684)普通 (685)やまあい (686)悪い (687)やまあい (688)普通 (689)やまあい (690)悪い (691)やまあい (692)普通 (693)やまあい (694)悪い (695)やまあい (696)普通 (697)やまあい (698)悪い (699)やまあい (700)普通 (701)やまあい (702)悪い (703)やまあい (704)普通 (705)やまあい (706)悪い (707)やまあい (708)普通 (709)やまあい (710)悪い (711)やまあい (712)普通 (713)やまあい (714)悪い (715)やまあい (716)普通 (717)やまあい (718)悪い (719)やまあい (720)普通 (721)やまあい (722)悪い (723)やまあい (724)普通 (725)やまあい (726)悪い (727)やまあい (728)普通 (729)やまあい (730)悪い (731)やまあい (732)普通 (733)やまあい (734)悪い (735)やまあい (736)普通 (737)やまあい (738)悪い (739)やまあい (740)普通 (741)やまあい (742)悪い (743)やまあい (744)普通 (745)やまあい (746)悪い (747)やまあい (748)普通 (749)やまあい (750)悪い (751)やまあい (752)普通 (753)やまあい (754)悪い (755)やまあい (756)普通 (757)やまあい (758)悪い (759)やまあい (760)普通 (761)やまあい (762)悪い (763)やまあい (764)普通 (765)やまあい (766)悪い (767)やまあい (768)普通 (769)やまあい (770)悪い (771)やまあい (772)普通 (773)やまあい (774)悪い (775)やまあい (776)普通 (777)やまあい (778)悪い (779)やまあい (780)普通 (781)やまあい (782)悪い (783)やまあい (784)普通 (785)やまあい (786)悪い (787)やまあい (788)普通 (789)やまあい (790)悪い (791)やまあい (792)普通 (793)やまあい (794)悪い (795)やまあい (796)普通 (797)やまあい (798)悪い (799)やまあい (800)普通 (801)やまあい (802)悪い (803)やまあい (804)普通 (805)やまあい (806)悪い (807)やまあい (808)普通 (809)やまあい (810)悪い (811)やまあい (812)普通 (813)やまあい (814)悪い (815)やまあい (816)普通 (817)やまあい (818)悪い (819)やまあい (820)普通 (821)やまあい (822)悪い (823)やまあい (824)普通 (825)やまあい (826)悪い (827)やまあい (828)普通 (829)やまあい (830)悪い (831)やまあい (832)普通 (833)やまあい (834)悪い (835)やまあい (836)普通 (837)やまあい (838)悪い (839)やまあい (840)普通 (841)やまあい (842)悪い (843)やまあい (844)普通 (845)やまあい (846)悪い (847)やまあい (848)普通 (849)やまあい (850)悪い (851)やまあい (852)普通 (853)やまあい (854)悪い (855)やまあい (856)普通 (857)やまあい (858)悪い (859)やまあい (860)普通 (861)やまあい (862)悪い (863)やまあい (864)普通 (865)やまあい (866)悪い (867)やまあい (868)普通 (869)やまあい (870)悪い (871)やまあい (872)普通 (873)やまあい (874)悪い (875)やまあい (876)普通 (877)やまあい (878)悪い (879)やまあい (880)普通 (881)やまあい (882)悪い (883)やまあい (884)普通 (885)やまあい (886)悪い (887)やまあい (888)普通 (889)やまあい (890)悪い (891)やまあい (892)普通 (893)やまあい (894)悪い (895)やまあい (896)普通 (897)やまあい (898)悪い (899)やまあい (900)普通 (901)やまあい (902)悪い (903)やまあい (904)普通 (905)やまあい (906)悪い (907)やまあい (908)普通 (909)やまあい (910)悪い (911)やまあい (912)普通 (913)やまあい (914)悪い (915)やまあい (916)普通 (917)やまあい (918)悪い (919)やまあい (920)普通 (921)やまあい (922)悪い (923)やまあい (924)普通 (925)やまあい (926)悪い (927)やまあい (928)普通 (929)やまあい (930)悪い (931)やまあい (932)普通 (933)やまあい (934)悪い (935)やまあい (936)普通 (937)やまあい (938)悪い (939)やまあい (940)普通 (941)やまあい (942)悪い (943)やまあい (944)普通 (945)やまあい (946)悪い (947)やまあい (948)普通 (949)やまあい (950)悪い (951)やまあい (952)普通 (953)やまあい (954)悪い (955)やまあい (956)普通 (957)やまあい (958)悪い (959)やまあい (960)普通 (961)やまあい (962)悪い (963)やまあい (964)普通 (965)やまあい (966)悪い (967)やまあい (968)普通 (969)やまあい (970)悪い (971)やまあい (972)普通 (973)やまあい (974)悪い (975)やまあい (976)普通 (977)やまあい (978)悪い (979)やまあい (980)普通 (981)やまあい (982)悪い (983)やまあい (984)普通 (985)やまあい (986)悪い (987)やまあい (988)普通 (989)やまあい (990)悪い (991)やまあい (992)普通 (993)やまあい (994)悪い (995)やまあい (996)普通 (997)やまあい (998)悪い (999)やまあい (1000)普通 (1001)やまあい (1002)悪い (1003)やまあい (1004)普通 (1005)やまあい (1006)悪い (1007)やまあい (1008)普通 (1009)やまあい (1010)悪い (1011)やまあい (1012)普通 (1013)やまあい (1014)悪い (1015)やまあい (1016)普通 (1017)やまあい (1018)悪い (1019)やまあい (1020)普通 (1021)やまあい (1022)悪い (1023)やまあい (1024)普通 (1025)やまあい (1026)悪い (1027)やまあい (1028)普通 (1029)やまあい (1030)悪い (1031)やまあい (1032)普通 (1033)やまあい (1034)悪い (1035)やまあい (1036)普通 (1037)やまあい (1038)悪い (1039)やまあい (1040)普通 (1041)やまあい (1042)悪い (1043)やまあい (1044)普通 (1045)やまあい (1046)悪い (1047)やまあい (1048)普通 (1049)やまあい (1050)悪い (1051)やまあい (1052)普通 (1053)やまあい (1054)悪い (1055)やまあい (1056)普通 (1057)やまあい (1058)悪い (1059)やまあい (1060)普通 (1061)やまあい (1062)悪い (1063)やまあい (1064)普通 (1065)やまあい (1066)悪い (1067)やまあい (1068)普通 (1069)やまあい (1070)悪い (1071)やまあい (1072)普通 (1073)やまあい (1074)悪い (1075)やまあい (1076)普通 (1077)やまあい (1078)悪い (1079)やまあい (1080)普通 (1081)やまあい (1082)悪い (1083)やまあい (1084)普通 (1085)やまあい (1086)悪い (1087)やまあい (1088)普通 (1089)やまあい (1090)悪い (1091)やまあい (1092)普通 (1093)やまあい (1094)悪い (1095)やまあい (1096)普通 (1097)やまあい (1098)悪い (1099)やまあい (1100)普通 (1101)やまあい (1102)悪い (1103)やまあい (1104)普通 (1105)やまあい (1106)悪い (1107)やまあい (1108)普通 (1109)やまあい (1110)悪い (1111)やまあい (1112)普通 (1113)やまあい (1114)悪い (1115)やまあい (1116)普通 (1117)やまあい (1118)悪い (1119)やまあい (1120)普通 (1121)やまあい (1122)悪い (1123)やまあい (1124)普通 (1125)やまあい (1126)悪い (1127)やまあい (1128)普通 (1129)やまあい (1130)悪い (1131)やまあい (1132)普通 (1133)やまあい (1134)悪い (1135)やまあい (1136)普通 (1137)やまあい (1138)悪い (1139)やまあい (1140)普通 (1141)やまあい (1142)悪い (1143)やまあい (1144)普通 (1145)やまあい (1146)悪い (1147)やまあい (1148)普通 (1149)やまあい (1150)悪い (1151)やまあい (1152)普通 (1153)やまあい (1154)悪い (1155)やまあい (1156)普通 (1157)やまあい (1158)悪い (1159)やまあい (1160)普通 (1161)やまあい (1162)悪い (1163)やまあい (1164)普通 (1165)やまあい (1166)悪い (1167)やまあい (1168)普通 (1169)やまあい (1170)悪い (1171)やまあい (1172)普通 (1173)やまあい (1174)悪い (1175)やまあい (1176)普通 (1177)やまあい (1178)悪い (1179)やまあい (1180)普通 (1181)やまあい (1182)悪い (1183)やまあい (1184)普通 (1185)やまあい (1186)悪い (1187)やまあい (1188)普通 (1189)やまあい (1190)悪い (1191)やまあい (1192)普通 (1193)やまあい (1194)悪い (1195)やまあい (1196)普通 (1197)やまあい (1198)悪い (1199)やまあい (1200)普通 (1201)やまあい (1202)悪い (1203)やまあい (1204)普通 (1205)やまあい (1206)悪い (1207)やまあい (1208)普通 (1209)やまあい (1210)悪い (1211)やまあい (1212)普通 (1213)やまあい (1214)悪い (1215)やまあい (1216)普通 (1217)やまあい (1218)悪い (1219)やまあい (1220)普通 (1221)やまあい (1222)悪い (1223)やまあい (1224)普通 (1225)やまあい (1226)悪い (1227)やまあい (1228)普通 (1229)やまあい (1230)悪い (1231)やまあい (1232)普通 (1233)やまあい (1234)悪い (1235)やまあい (1236)普通 (1237)やまあい (1238)悪い (1239)やまあい (1240)普通 (1241)やまあい (1242)悪い (1243)やまあい (1244)普通 (1245)やまあい (1246)悪い (1247)やまあい (1248)普通 (1249)やまあい (1250)悪い (1251)やまあい (1252)普通 (1253)やまあい (1254)悪い (1255)やまあい (1256)普通 (1257)やまあい (1258)悪い (1259)やまあい (1260)普通 (1261)やまあい (1262)悪い (1263)やまあい (1264)普通 (1265)やまあい (1266)悪い (1267)やまあい (1268)普通 (1269)やまあい (1270)悪い (1271)やまあい (1272)普通 (1273)やまあい (1274)悪い (1275)やまあい (1276)普通 (1277)やまあい (1278)悪い (1279)やまあい (1280)普通 (1281)やまあい (1282)悪い (1283)やまあい (1284)普通 (1285)やまあい (1286)悪い (1287)やまあい (1288)普通 (1289)やまあい (1290)悪い (1291)やまあい (1292)普通 (1293)やまあい (1294)悪い (1295)やまあい (1296)普通 (1297)やまあい (1298)悪い (1299)やまあい (1300)普通 (1301)やまあい (1302)悪い (1303)やまあい (1304)普通 (1305)やまあい (1306)悪い (1307)やまあい (1308)普通 (1309)やまあい (1310)悪い (1311)やまあい (1312)普通 (1313)やまあい (1314)悪い (1315)やまあい (1316)普通 (1317)やまあい (1318)悪い (1319)やまあい (1320)普通 (1321)やまあい (1322)悪い (1323)やまあい (1324)普通 (1325)やまあい (1326)悪い (1327)やまあい (1328)普通 (1329)やまあい (1330)悪い (1331)やまあい (1332)普通 (1333)やまあい (1334)悪い (1335)やまあい (1336)普通 (1337)やまあい (1338)悪い (1339)やまあい (1340)普通 (1341)やまあい (1342)悪い (1343)やまあい (1344)普通 (1345)やまあい (1346)悪い (1347)やまあい (1348)普通 (1349)やまあい (1350)悪い (1351)やまあい (1352)普通 (1353)やまあい (1354)悪い (1355)やまあい (1356)普通 (1357)やまあい (1358)悪い (1359)やまあい (1360)普通 (1361)やまあい (1362)悪い (1363)やまあい (1364)普通 (1365)やまあい (1366)悪い (1367)やまあい (1368)普通 (1369)やまあい (1370)悪い (1371)やまあい (1372)普通 (1373)やまあい (1374)悪い (1375)やまあい (1376)普通 (1377)やまあい (1378)悪い (1379)やまあい (1380)普通 (1381)やまあい (1382)悪い (1383)やまあい (1384)普通 (1385)やまあい (1386)悪い (1387)やまあい (1388)普通 (1389)やまあい (1390)悪い (1391)やまあい (1392)普通 (1393)やまあい (1394)悪い (1395)やまあい (1396)普通 (1397)やまあい (1398)悪い (1399)やまあい (1400)普通 (1401)やまあい (1402)悪い (1403)やまあい (1404)普通 (1405)やまあい (1406)悪い (1407)やまあい (1408)普通 (1409)やまあい (1410)悪い (1411)やまあい (1412)普通 (1413)やまあい (1414)悪い (1415)やまあい (1416)普通 (1417)やまあい (1418)悪い (1419)やまあい (1420)普通 (1421)やまあい (1422)悪い (1423)やまあい (1424)普通 (1425)やまあい (1426)悪い (1427)やまあい (1428)普通 (1429)やまあい (1430)悪い (1431)やまあい (1432)普通 (1433)やまあい (1434)悪い (1435)やまあい (1436)普通 (1437)やまあい (1438)悪い (1439)やまあい (1440)普通 (1441)やまあい (1442)悪い (1443)やまあい (1444)普通 (1445)やまあい (1446)悪い (1447)やまあい (1448)普通 (1449)やまあい (1450)悪い (1451)やまあい (1452)普通 (1453)やまあい (1454)悪い (1455)やまあい (1456)普通 (1457)やまあい (1458)悪い (1459)やまあい (1460)普通 (1461)やまあい (1462)悪い (1463)やまあい (1464)普通 (1465)やまあい (1466)悪い (1467)やまあい (1468)普通 (1469)やまあい (1470)悪い (1471)やまあい (1472)普通 (1473)やまあい (1474)悪い (1475)やまあい (1476)普通 (1477)やまあい (1478)悪い (1479)やまあい (1480)普通 (1481)やまあい (1482)悪い (1483)やまあい (1484)普通 (1485)やまあい (1486)悪い (1487)やまあい (1488)普通 (1489)やまあい (1490)悪い (1491)やまあい (1492)普通 (1493)やまあい (1494)悪い (1495)やまあい (1496)普通 (1497)やまあい (1498)悪い (1499)やまあい (1500)普通

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

No.	①ニンテンドウ64	No.	②スーパーファミコン	No.	③ゲームボーイ	No.	④バーチャルボーイ
0001	雷のごとく〜超高速闘墓〜	0042	ボティハーベスト(仮称)	1019	ドラゴンナイト4	2010	ズープ
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)	0043	本格4人打ち The麻雀64(仮称)	1020	西陣パチンコ3	2011	13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい
0003	栄光のセントアンドリュース	0044	ボンバーマン64(仮称)	1021	ニチブツコレクション1	2012	タイトーバラエティーバック
0004	エフゼロ64(仮称)	0045	麻雀(仮称)	1022	ニチブツコレクション2	2013	チャルボ55
0005	カービィのエアライド(仮称)	0046	麻雀MASTER	1023	忍たま乱太郎3	2014	テトリス プラス
0006	カメレオン・ツイスト	0047	麻雀64	1024	Parlor / Mini4	2015	13色対応 ナムコギャラリーVOL.2
0007	がんばれゴエモン5	0048	魔法聖紀 エルティル(仮称)	1025	パチスロ完全攻略 〜ユニバーサル新台入荷Vol.1〜	2016	パチ夫くんゲームギャラリー
	〜ネオ桃山幕府のおどり〜	0049	マリオカート64	1026	ビキニヤ /	2017	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-
0008	キャバリーバトル3000	0050	マルチレーシング チャンピオンシップ	1027	ビノキオ	2018	13色対応 ぼけっとぶよぶよ通
0009	金田一少年の事件簿(仮称)	0051	ミッション・インボッシー	1028	ファイティングアイスホッケー	2019	13色対応 ポケットモンスター2 金
0010	Cu-On-Pa	0052	森田将棋64	1029	VS.コレクション	2020	13色対応 ポケットモンスター2 銀
0011	クライマー(仮称)	0053	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	1030	BUSHI 青龍伝〜二人の勇者〜	2021	13色対応 ボンバーマンGB3
0012	クリエイター(仮称)	0054	ヨッシーアイランド64	1031	ふね太郎	2022	13色対応 麻雀伝説(仮称)
0013	ゴールテンアイ007	0055	リーズン(仮称)	1032	プロ麻雀 兵(つわもの)	2023	13色対応 みどりのマキバオー
0014	ゴルフ(仮称)	0056	レブ・リミット	1033	プロ野球スター	2024	13色対応 ミニ四駆GB レッツ&ゴー//
0015	サッカー64(仮称)	0057	64大相撲(仮称)	1034	プロ野球 熱闘バーススタジアム	2025	13色対応 ミニ4ボーイ
0016	Jリーグダイナマイトサッカー64	0058	ワイルド チョッパーズ	1035	ボンバーマンビーダマン	2026	13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
0017	JリーグLIVE64	0059	ワンダープロジェクトJ2 コロロ森のジョゼット	1036	マスク	2027	13色対応 桃太郎コレクション2
0018	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	0060	(64DD) ゼルダの伝説64(仮称)	1037	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー//		
0019	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	0061	(64DD) MOTHER3(仮称)	1038	ミランドラ		
0020	実況パワフルプロ野球4			1039	桃太郎電鉄HAPPY		
0021	シムシティ2000(仮称)			1040	リングにかけろ		
0022	ジャングル大帝						
0023	新日本プロレス 闘魂炎導 Brave Spirits	No.	②スーパーファミコン	No.	③ゲームボーイ	No.	④バーチャルボーイ
0024	スーパーマリオRPG2(仮称)	1001	ああっ女神さまっ	2001	13色対応 カービィのきらきらきっす	3001	Out of the Deathmount(仮称)
0025	スーパーロボットスピリッツ	1002	あかすの間	2002	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	3002	新日本プロレスリング 激闘伝説
0026	スターウォーズ〜シャドウズ オブ ジェンバパイア〜	1003	アルカノイド -Doh It Again-	2003	13色対応 ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウォッチコレクション)	3003	スターシード
0027	スターフォックス64	1004	糸井重里のバス釣りNo.1	2004	13色対応 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る /	3004	バーチャルブロック
0028	3D格闘(仮称)	1005	ガンブル	2005	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	3005	バウンド・ハイ
0029	SONIC WINGS ASSAULT	1006	クーリスカंक	2006	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	3006	プロテウスゾーン
0030	超空間ナイター プロ野球キング	1007	Cu-On-Pa SFC		スペシャルエディション		
0031	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	1008	G・O・D〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜	2007	13色対応 シェラザード伝説(仮称)		
0032	デュアルヒーローズ	1009	実戦パチスロ必勝法 / TWIN	2008	13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB		
0033	デュロック	1010	スーパー人生ゲーム3	2009	13色対応 スーパーブラックバスポケット		
0034	ドラえもん のび太と3つの精霊石	1011	スーパードンキーコング3				
0035	バギーブギー(仮称)	1012	謎のクレミス島				
0036	パワーリーグ64(仮称)	1013	スーパードンキーコングIII そして伝説へ…				
0037	ヒューマングランプリ(仮称)	1014	ドラゴンクエストIII				
0038	プラストドージャー	1015	スーパードンキーコングIII				
0039	ブレードアンドバレル	1016	ドラゴンクエストIII				
0040	プロ麻雀 極64	1017	ドラゴンクエストIII				
0041	ヘクセン	1018	ドラゴンクエストIII				

No.	表2 今号の記事
01	マリオカート64
02	プラストドージャー
03	超空間ナイター プロ野球キング
04	スーパーロボットスピリッツ
05	デュロック
06	64大相撲(仮称) ミニゲーム アイデア大募集
07	ファミマガ64 ランキングBOX
08	ファミマガジャーナルR
09	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
10	ワンダープロジェクトJ2
11	ストリートファイターZERO2
12	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
13	麻雀MASTER
14	ドナルドダックのマウイマラド
15	Cu-On-Pa SFC
16	マスク
17	すごろく 銀河戦記
18	スーパーブラックバスケット
19	ボンバーマンGB
20	スヌーピーのはじめてのおつかい
21	クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
22	みどりのマキバオー
23	超ウルトラ技
24	USAホットライン
25	サテラビューステーション
26	RGB MANIAC
27	超新ロックオン
28	超新ホーミング
29	新作ゲームカレンダー

No.	表3 雑誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	Game Walker
04	じゅけむ
05	Vジャンプ
06	マル勝ゲーム少年
07	ゲームストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	64クロコ
10	電撃NINTENDO64
11	PlayStationMagazine
12	ファミ通PS
13	電撃プレイステーション
14	HYPERプレイステーション
15	THE プレイステーション
16	サターンFAN
17	セガサターンマガジン
18	TECHサターン
19	電撃G'sエンジン
20	LOGIN
21	マイコンBASICマガジン
22	コンプティーク
23	電撃王
24	ゲームスト
25	Virtual IDOL
26	コミックボンボン
27	コロコロコミック
28	少年ガンガン
29	覇王マガジン
30	週刊少年サンデー
31	週刊少年ジャンプ
32	週刊少年チャンピオン
33	週刊少年マガジン
34	その他

No.	表4 機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9801シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ビビナットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

ロマリアからアッサラムまでの道のりを一挙公開!!

*「ようこそ ロマリアのお城に!」

*「アッサラムの町にようこそ。」

アリアハン大陸

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII

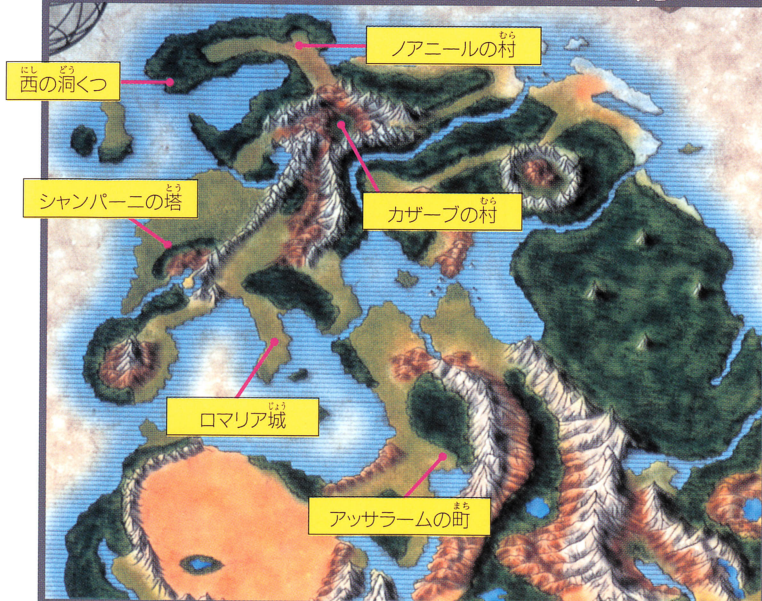
そして伝説へ...

冒険が本格的になりつつある、アリアハン大陸を出てからをバッチリ公開。さらに、冒険を快適にしてくれる要素も紹介。

エニックス 発売中 8700円

SFC	ロールプレイング 32M
	バックアップ(最大3)

ロマリア～アッサラム地方



アリアハン大陸の東に位置する「いざないの洞くつ」。その地下3階にある旅の扉に身を投じると、次の瞬間、パーティー一行は別の場所へ。行き着いた先は、アリアハン大陸から遙か北西のロマリア地方だ。旅の扉の出口である小さな部屋を出て地上へ上がると、すぐに北に城を発見できる。これが、冒険で2つ目の城「ロマリア城」だ。アリアハン大陸に別れを告げると、いよいよこのロマリア城を出発点とする本格的な冒険が始まる。この地方に点在する町や村、ダンジョンを訪れ、やがて南東の町「アツサラーム」にたどり着くのだ。



〇〇渦に飛び込むと空間が歪みます。瞬間、別の場所へ。そこはもうロマリアだ

アリアハン大陸の「いざないの洞くつ」から遠く離れたロマリア地方へ旅立つ!

新大陸最初の
城下町

ロマリア

王さまに接見し、次なる目標を定めよう

ロマリア城についたら、王さまに会って「冒険の書」に記録してもらおうといひ。もちろん、戦いで傷ついた体を回復させるのもお忘れなく。また、冒険の情報を収集したり、装備も充実させよう。

アリアハンの勇者を待つ ロマリアの人々

ロマリアの町の人々は、パーティー一行を快く受け入れてくれる。どうやら、人々はアリアハンから勇者がやって来るのを心待ちにしている様子。事情がよくわからないので、取り合えず王さまに会い、さつに行くと、王さまから、盗賊に奪われた大事な物を取り返してほしいと頼まれる。そうすれば、真の勇者として認めるといふのだ。町や城の人々の話では、王さまはかなり「お調子者」で、遊び好きらしい。依頼を受けるかどうかは、全くの自由なのだ。

アリアハンを知っている…!?



*「ねえ おにいちゃんたち
アリアハンから きたんでしょ?
ボク すくに わかったよ!

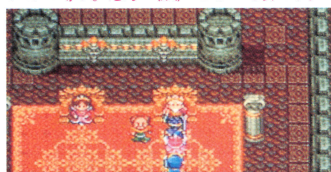
○アリアハンを知っている人がたくさんいる



*「わしの 息子は 遊び好きでな
王さまになっても そのくせが
ぬけん。困ったやつじゃ。

○どうやらこのおじいさん、王さまの父親らしい。王さまの遊びについて何だろう?

○アリアハンから遠く離れた地にも父オルテガの噂が。息子(娘)としても鼻が高い



王「よくだ きた!
勇者オルテガの うわさは
われらも 聞かおよんで おるぞよ。



*「もしや アリアハンから
まいられた おかたでは?
おお! お待ちしていました!

○城ではパーティー一行の到着を待っていたようだ

武器防具屋		装備できる職業							
		○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
せいのるナイフ	200	○	○	○	○	△	○	○	○
くさがりがま	320	○	○	○	×	△	○	○	○
てつのやり	650	○	○	○	×	△	×	○	○
かわのよろい	150	○	○	○	×	×	○	○	×
こうらのよろい	350	○	○	○	×	×	×	○	×
くさがりかたびら	480	○	○	○	×	×	×	○	×
せいどうのたて	250	○	○	○	×	×	○	○	×

道具屋品物	値段(G)
てつのまえかけ	700
かわのぼうし	80
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30

町のお店で再準備!
防具類を一新しよう
町には武器防具屋、道具屋、宿屋、一通りの店がそろっている。パーティの態勢を整えよう。店の品目を引くのは防具類。職業にもよるが、鎧や盾などは、ここで一新させておいて損はないだろう。また、道具屋にも防具が売られている。そのうち「鉄の前か」は商人のみ装備可能。皮の帽子は武闘家以外が装備できる。

○宿屋に泊まって体力を回復。実家が恋しい?



*「ひと晩 12ゴールドですが
お泊まりに なりますか?



*「ここは 武器と防具の店だ。
どんな用だい?

○新しい町に潜いたら、店の品物をチェック

ロマリアのお店

おすすめの一品!

ロマリアで初めて店頭に出る「海月草」。効果は、味方1人の麻痺を回復させるもの。麻痺は戦闘終了後、しばらく歩いていけば自然に回復するが、戦闘中に全員麻痺させられると、全滅になってしまう。ロマリア周辺にも麻痺攻撃してくるモンスターが出現するので、転ばぬ先の杖として用意しておこう。



エニクス ミザリー エルツト ドロシー
H 70 H 101 H 55 H 33
M 23 M 0 M 61 M 56
ゆ:13 せ:13 も:13 ま:13



○この辺では「キラービー」が麻痺攻撃を持つ

まとめ買いが便利

もう知っていると思うが、道具屋ではまとめ買いができる。道具屋であれば、どの町の店でも可能だ。そろそろ「薬草」なども十分に用意したい時期なので、大いに利用しよう。



○パーティーのそれぞれに、持たせた方がいい。まとめて買うのが賢い買い方

ロマリア城の
北の村

カザーブ

その西にはシャンパー二の塔がそびえる！

ロマリア城から北に向かうと、やがて山々に囲まれた「カザーブの村」にたどり着く。この村からは東西南北の四方に道が延びていて、各地に通じている。どの方向に進むかは自由だが、どうやら人々の話では「東の方面には強い敵が出現するので、まずは腕試しに西に進むのがいいだろう」ということだ。この村から西に進むと行き場を失った悪人が集まると言われている「シャンパー二の塔」がそびえ立っているぞ。



○険しい山々に囲まれたカザーブの村。山道では敵の出現率が高くなるので注意しよう



○カザーブの村からは、けつこう遠いダメージがひどいようなら引き返そう

武器防具屋		装備できる職業							
		○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
てつのやり	650	○	○	○	×	△	×	○	○
てつのつめ	870	×	×	×	×	○	×	×	×
チェーンクロス	1000	×	×	×	×	×	○	○	○
てつのよろい	1100	○	○	×	×	×	×	○	×
ぶとうぎ	800	×	×	×	×	○	×	×	×
せいどうのたて	250	○	○	○	×	×	○	○	×
うろこのたて	600	○	○	○	×	×	○	○	○

道具屋品物	値段(G)
きのぼうし	140
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30
うさぎのしっぽ	270

冒険の中継地点 カザーブの村

カザーブの村にも一通りの店がそろっており、教会もある。冒険の中継地点として利用できる道具屋の「木の帽子」は、武闘家と魔法使い以外が装備できるぞ。



○カザーブの道具屋。後ろの宝箱が気になる



○昔はこの村の道具屋に売っていたらしいが…
*「ここは どうぐ屋です。どんな ご用でしょう？」
*「ちがらのない 魔法使いでも 毒ばりて 急所を つけば 怪物を しとめられるという。」

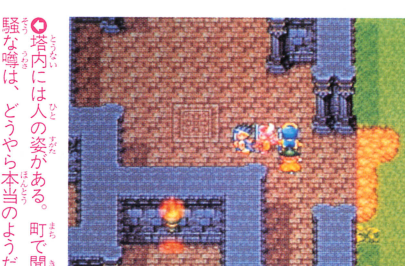
カザーブのお店
おすすめ一品！

パーティーに武闘家がいたら「鉄の爪」と「武闘着」をぜひ購入しよう。また、「うさぎのしっぽ」は、装備すると運の能力値が8上がる。さらに、性格を変化させる効果があるぞ。



うわさは本当？

*「ここが あくみょうたかい シャンパー二の塔だぜ！」



○アイテムや装備など、準備が万全なら塔の中へ。シャンパー二の塔は1階が一番広い

シャンパー二の塔 1F~5F

シャンパー二の塔は、地上1階から5階で構成されている。構造はそれほど複雑ではないので、道に迷うことはないだろう。パーティーの編成にもよるが、踏破するには、レベルでいえば13から15といったところだ。ただし、塔内には強力な毒攻撃や麻痺攻撃をしてくるモンスターが出現するので、毒消し草と「満月草」は必需品。とくに「毒消し草」は多めに用意しておいて損はないぞ。

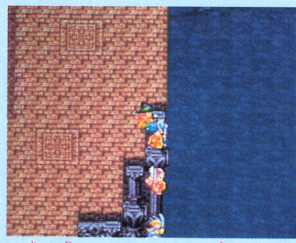


○塔の4階には大きな部屋がある。5階に続く階段は、この部屋の中にあるようだが…



○晴れわたった空を眺めるのは気持ちいい。でも、足を踏み外さないように気をつけよう

飛び下りて近道！



○飛び下りてもダメージは受けないので、帰り道に利用するとラクチンだ




塔タイプのダンジョンには外壁のない部分がある。ここからうっかり足を踏み外すと、地上まで真つ逆さまに落ちてしまうが、逆に考えれば、一気に表に出られるというわけだ。塔から脱出したいときに、下まで戻るのが面倒だったり、敵と戦う余力が残っていないときに役立つ。

さまようよろい	ホイミスライム	キャタピラー	じんめんちょう	まほうつかい	アルミラージ
					
攻撃力、防御力がともに高い。ホイミスライムを呼び、自分を回復させる	その名の通りホイミの呪文で味方のダメージを回復する。攻撃力は低い	通常の攻撃力が強い。さらに、スクルトの呪文で仲間を回復させる	マヌーサの呪文を使って、パーティの打撃攻撃の命中率を下げてしまう	通常攻撃の威力は弱い。攻撃呪文のメラを使うので注意が必要	「いざないの洞くつ」から引き続きの登場。ラリホーの呪文を使ってくる

この辺りからは、呪文などの特殊な攻撃をしてくる敵がどんどん登場する。中でも「ボイスントード」や「毒イモムシ」の毒攻撃、「ギラビー」の麻痺攻撃が厄介。回復の道具は、切らずに常に用意しておく。そのほかでは、仲間を呼ぶ敵に注意。早めに倒しておかないと、次から次へと新敵が出現するぞ。

ロマリヤ～
カザブ周辺&
シャンパーニの塔

出現モンスター図鑑①

キラービー	ギズモ	どくイモムシ	おばけキノコ	ぐんたいガニ	こうもりおとこ	ポイズントード	アニマルゾンビ
							
強力な通常攻撃に加えて、麻痺攻撃が怖い。「満月草」で対処しよう	攻撃呪文のメラを使って攻撃してくる。集団で現れたときはとくに注意	パーティ全員に効果がおよぶ、毒の息が強力。「毒消し草」を準備しよう	攻撃力は太したことではないが、甘い息を吐いてパーティ全員を眠らせる	防御力が高く、打撃でダメージを与えにくい。仲間を呼ぶこともある	通常攻撃力が高い。マホトーン呪文でパーティの呪文を封じてくる強敵	通常攻撃のほか、毒攻撃もしてくる。毒を受けたら「毒消し草」で回復	ボミオスの呪文でパーティ全員の素早さを下げてくる。通常攻撃力も高い

3F

2F

シャンパーニの塔

1F

4F

半島の端には「西の洞くつ」の入口が！

カザーブの村から北に少し進んでいくと、うっそうとした森に囲まれる「ノアニールの村」に到着する。さらに、この村から西の半島の先端には「西の洞くつ」の入口を発見できるぞ。ノアニールの村近辺や洞くつ内には、シャンパニーの塔で出現したモンスターに加えて、さらに強敵が出現する。探索の際には回復アイテムの購入など、十分な準備をしておこう。



○カザーブの村から北の山道を進んでいくと、すぐにノアニールの村を発見できる

○森の中にあるのが「西の洞くつ」の入口。敵が強いので不用意に入るのは禁物



森に囲まれた入口

ノアニールの店には
珍品が並ぶ！

ノアニールの村には道具屋と武器屋がある。武器防具屋はないが、道具屋に武器も売られているぞ。この道具屋で売られている武器は、ロマリヤやカザーブの村ではお目にかかれない珍しい品物ばかり。中でも「身かわしの服」は防御力が高く、全職業が装備できる。値段は高いが、装備できる鎧が少ない魔法使いのために、ぜひ購入したい。また、「魔道師の杖」は、戦闘中に道具として使用すると、敵1体を火の玉で攻撃（呪文のメラと同じ効果）できるぞ。

道具屋		装備できる職業							
品物	値段 (G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
はがねのつるぎ	1300	○	○	×	×	△	×	×	×
まどうしのつえ	1500	×	×	×	○	×	×	×	×
みかわしのふく	2900	○	○	○	○	○	○	○	○
せいすい	20								
キメラのつばさ	25								
まんげつそう	30								
まだらくもいと	35								

○魔法使いのほか、賢者も装備できる。使うだけならどの職業でもOK

魔法使いのほかに、賢者も装備できる。使うだけならどの職業でもOK

魔法使いのほかに、賢者も装備できる。使うだけならどの職業でもOK

魔法使いのほかに、賢者も装備できる。使うだけならどの職業でもOK

ノアニールのお店
おすすめの一品



○呪文のポミオスと同じ効果を持つ「まだらくモ糸」。2つ3つ買っておいてもいい

西の洞くつ
B1F~B4F

「西の洞くつ」は地下1階から地下4階までと、階層はそれほど多くない。しかし、1つの階は広く構造もやや複雑になっている。左のマップを見て、位置を確認しながら進んでいく。レベル的には13から14が目安だ。出現する敵はノアニールの村周辺より、さらに強力。とくに、呪文を含め、特殊攻撃には注意が必要だ。洞くつ内のどこかには、HPとMPを回復できるポイントがあるので、それを頼りに進んでいく。また、宝箱からは貴重な品も手に入るのですべて探し出そう。



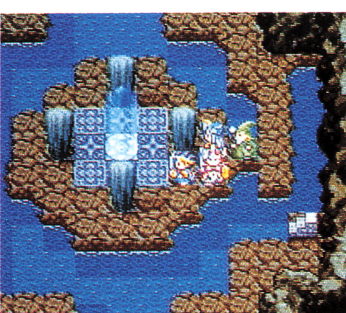
○「甘い息」はハリホーの呪文と同じく、パーティ全員が眠らされる危険がある



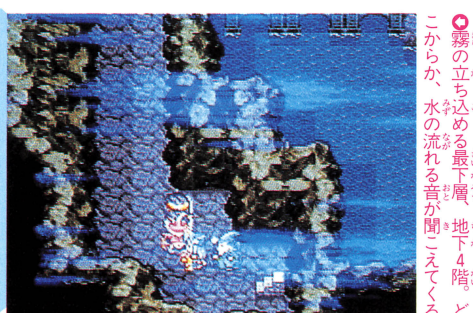
○バリエドッグの呪文「ルカナン」で、通常攻撃も怖い



○「この洞くつのどこかに体力や気力を回復してくれる聖なる泉があるらしい」








○地下2階に不思議な光を放つ場所が…



○霧の立ち込める最下層・地下4階どころから、水の流れる音が聞こえてくる

水のせせらぎ…

ひとくいが	マタンゴ	バンパイア	バリイドッグ	デスフラッター
				
「人面蝶」と同様、マヌーサを使う。攻撃力がやや高い	「お化けキノコ」同様に、甘い息の特殊攻撃を持つ	通常の攻撃力が高く、攻撃呪文のヒヤドも使いこなす	ルカナン呪文で、パーティ全員の防御力を下げてくる	動きが素早く、2回攻撃をしてくる。攻撃力がやや高い

知こくす エルロイ マコット ロミオ
 H 70 H 94 H 61 H 55
 M 22 M 0 M 50 M 57
 W:12 W:12 W:12 W:12

知こくす どうく
 こくす どうく
 こくす どうく

○毒イモムシやバンパイアなど、特殊攻撃が強力な敵を早めに倒したい

この辺りは強敵ぞろい。攻撃力が高く、強力な特殊攻撃を持つものばかりだ。また、「ジャンパー」の塔にいたモンスターも一部出現するぞ。

ノアニール周辺
 & 西の洞くつ

出現モンスター
 図鑑②

西の洞くつ



夜も
にぎわう町

アッサラーム

ロマリア東の橋をわたって南へ！

ロマリア城の東に進み、橋を渡って南下すると「アッサラームの町」にたどり着く。西に砂漠があるため、町は砂地で、今までとは雰囲気が変わる。この町は夜も賑やか。劇場や、夜にしき営業しない店などがあるので、昼と夜の両方で情報収集を徹底しよう。

この町には、武器防具屋と道具屋だけでなく軒がある。売り物はすべて異なるので、品そろえは豊富しかし、気をつけなければいけないのは値段。かなりの高額をふっかけてくる店があるので、そういう店では簡単に購入しないようにしよう。また、売り物では兜類を購入しておきたい。女性であれば職業に関係なく装備できるぞ。

物欲しそうにしては、この町の悪徳商売にまんまと引っかかってしまうぞ。この町で、ものを買うときはぼしそうな顔をしないことです。



※「旅のひと、ここはほんとにいい町だぜつ。とくに 夜はね。わっはっは。」

〇〇町の夜は、劇場でベリーダンスのショーが見られるなど、昼とは雰囲気が違う。アッサラームまでは距離があるので十分に準備しておこう。



〇アッサラームまでは距離があるので十分に準備しておこう。



※「おお！ わたしの ともだち！ お待ちしております。売ってるものを見ますか？」

〇やたら親しげな店は注意したほうがいい



※「この町で、ものを買うときはぼしそうな顔をしないことです。」

道具屋②	値段 (G)
やくそう	?
どくけしそう	?
せいすい	?
キメラのつばさ	?
まだらくもいと	?
きんのネックレス	?

道具屋①	値段 (G)
どくけしそう	10
まんげつそう	30



※「ひとと 28ゴールドですが お泊まりに なりますか？」

武器防具屋①	値段 (G)
まどうしのつえ	?
ホーリーランス	?
てつのオノ	?
マジカルスカート	?
くろしょうぞく	?
てつかぶと	?

武器防具屋③		装着できる職業							
		○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段 (G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
くさりかたばら	480	○	○	○	×	×	×	○	×
てつのよろい	1100	○	○	×	×	×	×	○	×
せいどうのたて	250	○	○	○	×	×	○	○	×
うろこのたて	600	○	○	○	×	×	○	○	○
てつのまえかけ	700	×	×	×	×	×	×	○	×
けがわのフード	250	女性のみ装着可能							

武器防具屋②		装着できる職業							
		○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段 (G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
せいなるナイフ	200	○	○	○	○	△	○	○	○
くさがりがま	320	○	○	○	×	△	○	○	○
てつのやり	650	○	○	○	×	△	×	○	○
チェーンクロス	1000	×	×	×	×	×	○	○	○
てつのつめ	870	×	×	×	×	○	×	×	×
てつのオノ	2500	○	○	×	△	×	×	○	○

キャットフライ

マホトーンで呪文を封じてくる。攻撃力は、やや高い

あばれザル

通常攻撃力が非常に高い。仲間もどんだん呼び出す

よくす エロイ マゴット ドロシー

H 94 H 116 H 66 H 52
M 26 M 0 M 62 M 74

キャットフライは マホトーンを とる文!
マゴットは じゅもんを ふうじこめられた!

よくす エロイ マゴット ドロシー

H 85 H 116 H 58 H 52
M 26 M 0 M 62 M 74

あばれザルの こうげき!

よくす エロイ マゴット ドロシー

H 85 H 116 H 58 H 52
M 26 M 0 M 62 M 74

あばれザルの こうげき!

〇ラリホーで眠らせれば、攻撃ができない上に仲間も呼べなくなるぞ

ロマリア東～アッサラーム周辺

出現モンスター

図鑑③

アッサラームの町周辺では、「あばれザル」に注意。攻撃力が非常に高いので、複数で集中攻撃されると戦士といえども油断できない。ラリホーの呪文などで眠らせたり、マヌーサで攻撃命中率を下げて対処しよう。

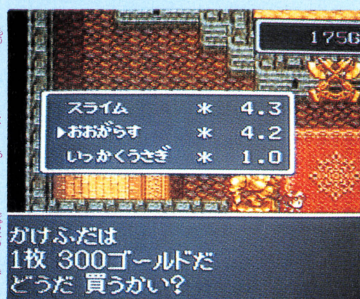
遊び場と性格変化アイテムの活用

アツサラームの町までたどり着くと、そろそろ冒険も板に付き始めるころだろう。しかし、念には念を入れて、ここでは冒険を手助けしてくれる2つの要素を紹介し

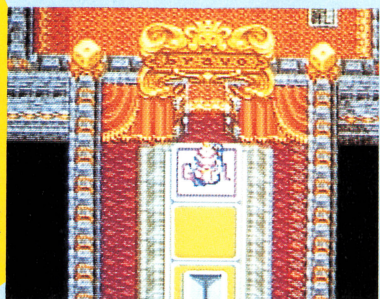
ていく。まず、始めに「モンスター格闘場」と「すごろく場」の活用法。続いて、性格を変えるアイテムの存在が判明したので、その利用価値を検証していくぞ。

“遊び”を極めれば冒険が楽に!?

「モンスター格闘場」の試合は、戦闘での経験から、どれが勝ちそうかわかるはず。予想が難しいときは、一度格闘場を出て試合の組み合わせを変えよう。組み合わせによっては、賭け率が3倍くらいでも容易に予想できるものがある。それを狙えば、かなりお金が稼げるぞ。一方、「すごろく場」は、ゴールの賞品が冒険に役立つものばかり。ゴールに向かう途中も、お金やアイテムが手に入ることがある。挑戦前に「冒険の書」に記録しておけばやり直せるので、すごろく場を見つけたら、その時点で記録するのがおすすだ。



○儲けるには組み合わせが重要。気に入らなかつたら、格闘場から出よう



ゴールの賞品は
何でしょう?



○マップ場に置かれた宝箱も全部回収したいが…

性格が変化するアイテム“装飾品”

いかりのタトゥー	腕などに貼りつけるタイプのイレズミ。つけた途端に、怒りにまかせて暴れ出しちゃうかも? 力の強い性格になりそうだ
インテリめがね	インテリの香りがプンプン漂う銀縁の眼鏡。かけただけで頭の回転が速くなりそう。賢さの上がりやすい性格になるのでは?
ヘビメタリング	すどく尖った鉄がついている指輪(痛そう…)だ。わが道を突き進む「ヘビメタリスト」のごとき性格になるに違いない?
モヒカンのケ	似合う人もそうでない人も、これをつければみんなモヒカン/どんな性格になるかって? そんなもん、見当もつきません!

性格が変化するアイテム“本”

ちからのひみつ	力の出し方のコツが書かれた本。これを読めば、どんな人でも立ちどころに力持ちになれる。力の強い性格で悪いのは…
ゆうき100ばい	読むと勇気が湧いてくる不思議な本。読み終えると、題名の通り、勇気は100倍にふくれ上がる? 恐れるものは何もし!
負けたらあかん	読むものの心を揺さぶる魂の叫び。「負けたらあかん! 負けたらあかん!」。ほうら、負けられない気になってきたでしょう?
やさしくなれるほん	まるで刃物のように周囲の人間を傷つけまくる人でも、たちどころにやさしくなれるのがコレ。でも、戦いの役に立つのか?
あまえんぼうじてん	甘え上手になれる秘訣が、これでもかと書かれている本。読めばきっと、子ネコちゃんのように甘えるのがうまくなるはず
かなしいものがたり	たいへん、たいへん悲しい物語。読んだら最後、涙があふれて止まりません。きっと涙もろい性格になってしまうのでしょうか

以前、冒険中に性格を変えられることを紹介したが、ついに具体的な方法が判明した。やはり、性格を変えるアイテムが存在したのだ。性格変化のアイテムは大きく分けて2種類ある。ひとつは装飾品で、装備しているあいだ特定の性格になるのだ。もうひとつのタイプは本。こちらは道具として使うもので、性格を根本から変えることができる。装飾品は外せばもとの性格に戻るの、レベルアップしたときの能力値に変化をつけたいときに役に立ちそう。本は使うと変わったままなので注意が必要。使い方は、転職などでその職業にふさわしい性格に変えたいときに利用できそう。

か
変えるか、
つらめくか…

パーバツ	ちから: 14
おろろ	すばやさ: 8
おん	たいよく: 4
おん	かしこさ: 8
おん	うんよさ: 4
おん	さいだいHP: 7
おん	さいだいMP: 15



*「ながなが おどごまざり」のようですね。

○本を読むかどうかはキミの判断しだい。始めの性格に思い入れがあるほど、迷うところだ

性格を変えるアイテムの数々

本棚はすべて
アサるべし!

○本は本棚を調べることで手に入るものが多い。本棚を必ずチェックしよう



○宝箱から入手できるものもあるぞ



○装飾品は店で売っている(とき)

ヒント集ダンジョン編!! マップから効率のよい攻略法を編み出せ

W O N D E R P R O J E C T

ワンダープロジェクト ジェイター

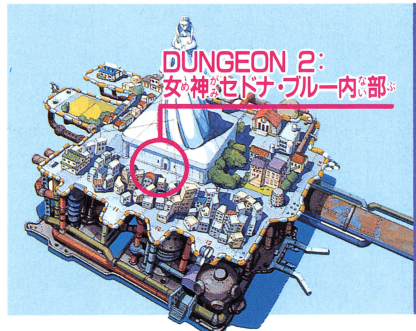
今回は、第1部に登場するダンジョンの攻略ポイントをマップつきで紹介。さらに、第1部ラストまでのイベントと第2部の厳選カットも公開!

コルロの森のジョゼット

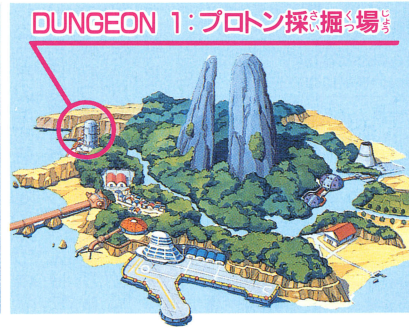
エニックス

発売中
9800円

N64	アドベンチャー 64M
コントローラパック専用	



メガフロート・ノア



ブルーランド本島

ブルーランド本島とメガフロート・ノアには、それぞれ1カ所ずつダンジョンが用意されている。今回は、各ダンジョンに挑む前に知っておくべき知識と、注意すべきポイントなどを紹介する。ダンジョンマップも併せて掲載するので、自分なりの攻略法を考へるときに参考にしてほしい。

ブルーランド本島とメガフロート・ノアの島のダンジョンを制覇せよ



〇兵士がいない! これで中に入れるが、最上階のイベントクリア後は入れなくなる

第1部で発生するすべてのイベントを終えていると、2番ピラを経てパイプ通路でボツコから「女神ブルー」にきて、というセリフを聞ける。この状態でセドナ・ブルーに向かうと、いつもいる帝国軍兵士の姿が見当たらず、女神像の内部に入れるようになるのだ。

女神セドナブルー内部

ツルハシを振ることのできて、職業登録所でプロトン探掘場の登録を済ませていけば入れるようになる。難しい条件を必要としないので、比較的初期の段階から入ることができる。

プロトン探掘場

各ダンジョンに行くための条件

ここでは、各ダンジョンに入るために必要となる条件を紹介する。条件を満たすまでが長いものもあるが、前回のヒント集を参照してイベントをこなしていれば、必ず入れるようになるはずだ。

④ 宝箱を開ける
プロトン探掘場の地下4階のどこか1カ所に、宝箱が置かれている。あらかじめ宝箱を開ける能力を身につけていけば、鉱石採掘による収入に加え、宝箱による臨時収入も得られるのだ。

③ 一本橋を渡る
一本橋を渡るためには、バランス能力が欠かせない。バランス能力を伸ばしていけば、一本橋を渡るようになるのだ。この能力を身につけると、ジャンプのときと同じくメッセージで確認できるぞ。

② ジャンプする
ガケがあつて渡れない場所も、ジャンプすれば渡ることができる。脚力がつく仕事などを続けていけば、ジャンプ力が身につくぞ。ジャンプ力が身につくと、ジョゼットからのメッセージで確認できる。

① ツルハシを振る
もつとも基本的な能力。プロトン探掘場では、この能力を使って鉱石を採掘する。また、ダンジョン内にモンスターがいる場合、ツルハシを武器にすることができ、攻撃の手段としても利用できるぞ。

修得しておくべき4種類の能力
最低限必要となるのはツルハシを振る能力だが、これだけではダンジョン内をくまなく探索することはできない。ジャンプや一本橋を渡って先に進む地形があるため、脚力やバランス能力なども必要となるのだ。次に示す能力をマスターしていれば問題はナシ!

●地下3階から使える
エレベータのパネル



ダンジョン内には2基のエレベータが設置されている。1階から使えるエレベータは地下1階、地下2階まで行けるものだが、地下3階にもう1基エレベータがあるのだ。これを使うと、地下3階の別の場所に行くことができるぞ。

POINT2 2基のエレベータ



●取れ高制なので、掘り当てるほど収入が増えていく

探掘現場で鉱石を掘り当てたら、出なくなるまで掘り続けることができる。掘りつくしてもあきらめないで、画面内の別の場所ですルハシを振ってみよう。さらに鉱石が取れる場合があるのだ。

POINT1 ひたすら掘る

プロトン探掘場の目的は、鉱石の採掘で収入を得ること。ここでは、より高額の収入を得るための4つのポイントを紹介していく。下記のマップを併用すれば、探掘現場などの位置がわかり、効率よく作業を進めることができる。

DUNGEON

プロトン探掘場

4つのポイントを押さえて
高額収入を目指すのだ



●上にいるときに振るとタイミングが合う。巨大なヤツは2回攻撃で

ダンジョン内に生息しているモンスターは、画面内にあるツルハシを使うことで倒すことができる。タイミングをつかめばノーダメージで倒せるが、接触するとはじき飛ばされ、体力も減ってしまうぞ。巨大モンスターにも注意が必要だ。

POINT4 モンスターを倒す



●コレで体力の心配はナシ! 使っても、画面を切り換えて戻ると復活

ダンジョン内では、体力の消耗は避けられない。体力を使う行動や、モンスターとの戦闘でダメージを受けることがあるからだ。しかし、プロトン探掘場の場合は、探掘現場などに落ちているプロトン鉱石が体力回復アイテムとなる。体力が落ちたら鉱石に頼ろう。

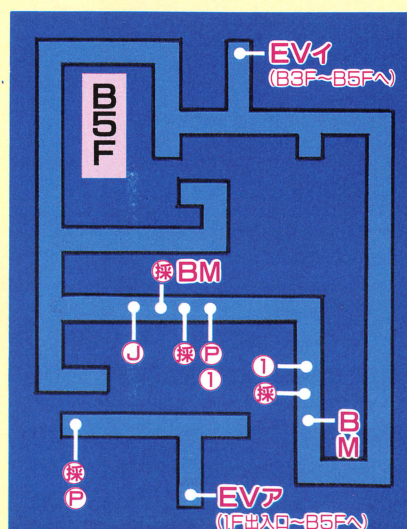
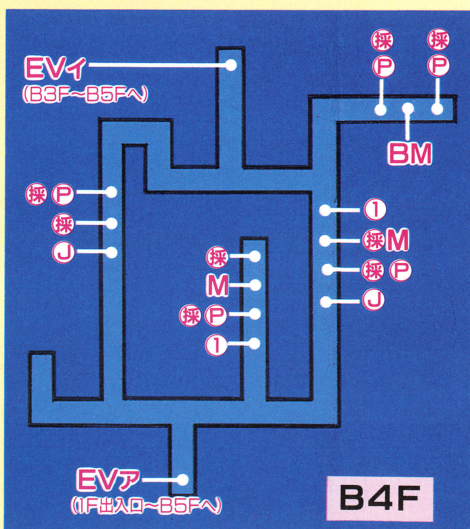
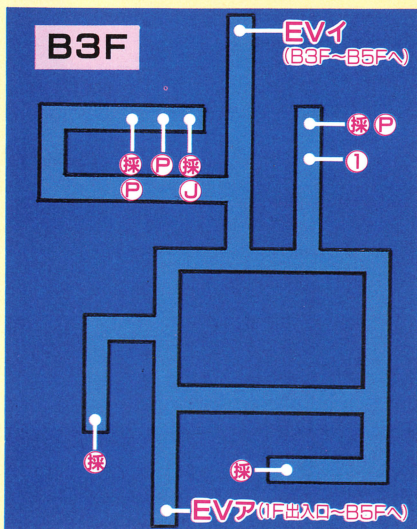
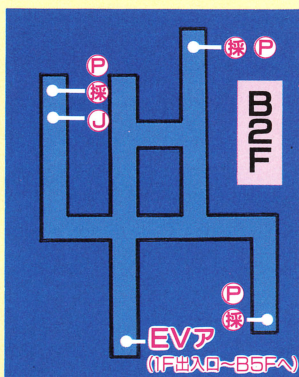
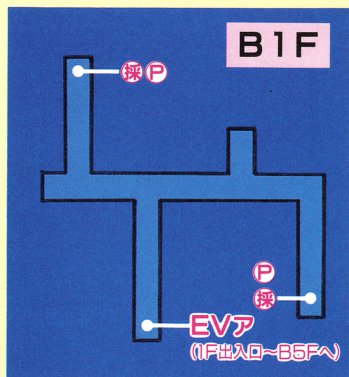
POINT3 体力の回復

プロトン探掘場マップ

実際は3D視点だが、マップでは真上から見た場合のものとして表現している。また、宝箱の位置は記載していない。

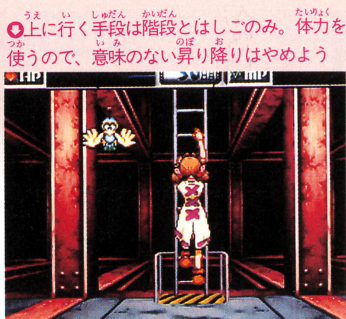
記号のみかた

- | | |
|--------------|----------------|
| EV.....エレベータ | BM.....巨大モンスター |
| 探.....探掘現場 | J.....ジャンプ |
| P.....プロトン鉱石 | ①.....一本橋 |
| M.....モンスター | |





○体力回復アイテムが使えないので、バテるとヤバイ。出直す前に倒れてしまうかも？



○上に行く手段は階段とはしこのみ。体力を使うので、意味のない昇り降りはやめよう

セドナ・ブルー内部には、プロトン採掘場の場合とちがい、体力を回復するアイテムがない。はしこの昇り降りは意外と体力を使うので、行く必要のない場所には行かず、最短距離で目的地まで到達するようにしよう。体力の消耗によるダウンは避けること。

POINT1 ムダに行動しない

「開かずの扉」に行くこと。収入源になるようなものはないので、目的地に行くことだけに専念できる。下記のマップで全体の構造を把握すれば、まわり道せずすむ。

DUNGEON

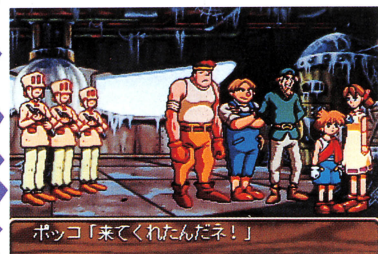
女神セドナ・ブルー内部
目標は最上階「開かずの扉」
最短距離で到達せよ

○革命団に参加するつもりだったのに、リーダーのガロンは相手にしてくれない



ガロン「お引き取り願いなさい・・・。」

革命団のアジト!!



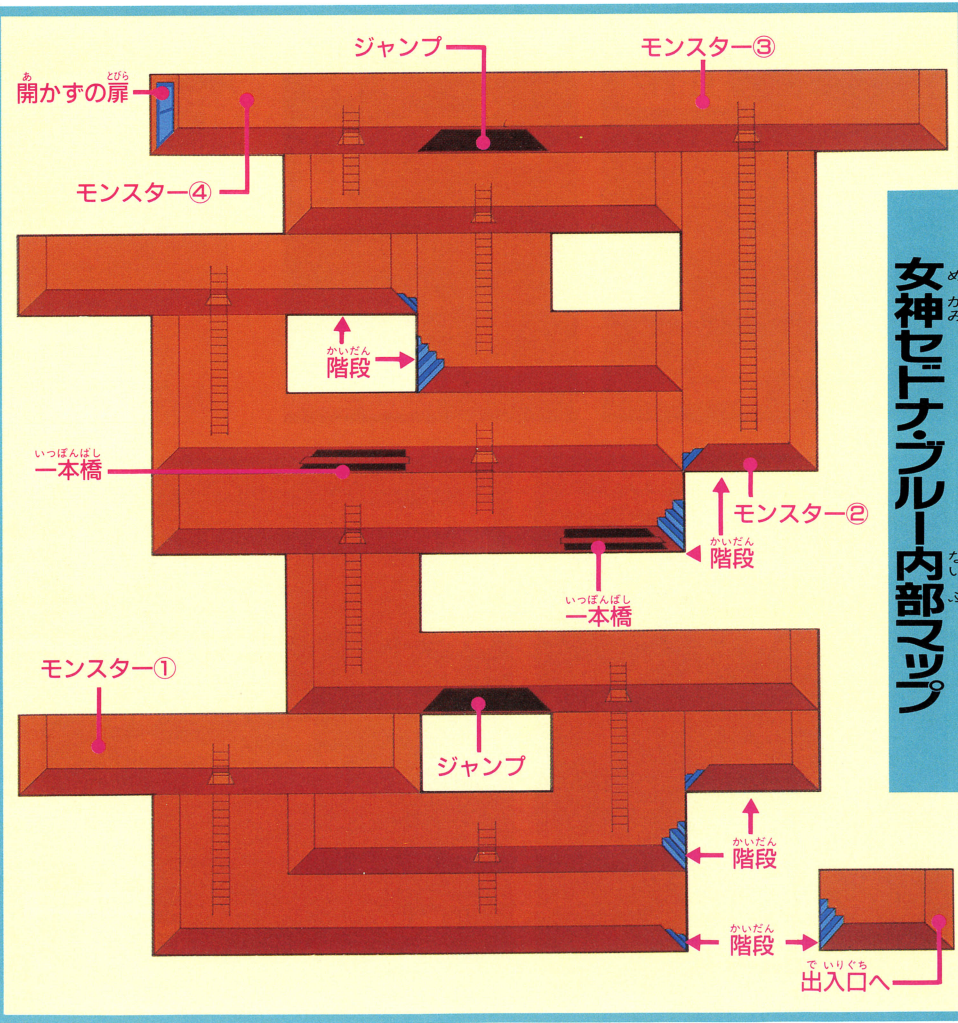
○やっとの思いで扉に到達すると、見知った面々のほかに、武装したレジスタンスの姿が...

POINT2 最上階のイベント

「開かずの扉」に入ると、イベントが発生する。革命団のリーダー、ガロンが初登場するが、この時点ではまともにとりあつてくれず、追い返されてしまうのだ。



○3匹で待ち構えているが、通り道ではないので戦う必要はない
このルートを通る場合は倒す。
2匹しかいないのでつづだ
右回りのルートを選ぶとここでも戦闘となる。3匹が相手だ
このモンスターを倒さなければ「開かずの扉」に入れない



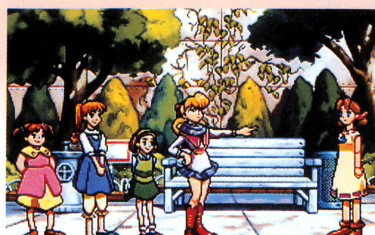
女神セドナ・ブルー内部マップ

第1部完結までのストーリーを ダイジェスト版で紹介!

セドナ・ブルーを追い出されてからのジョゼットは、まさに薄幸のヒロイン! 自分がギジンであることがパールの知られ島全体にそのことが広まってしまふのだ。帝国に追われる身となったジョゼットは、今までの楽しい生活ができなくなってしまう。友人だと信じていた人から冷たい仕打ちを受けたり、自由に行けた場所にも行けなくなったりと、不幸が連続で襲ってくる。第1部ラストに向けて、重い内容になっていくのだ。



○ここではポッコやカレンの本当の目的を知ることができる。一言一句見逃さないように!



パール「なんなのよ、あなた……。気やすく呼ばないでくれるっ!？」

○ギジンだからって、ここまで態度が変わるのか? 切ないシーンのひとつだ

ラストイベントは情報量が多い!

各地を訪れると、採掘場で事故が起きたことをポッコから聞くことができる。これは、第1部終了まで続くラストイベントであり、緊張感のある内容となっている。事故をきっかけとする労働者の暴動や、メッサラの暗躍、革命団の蜂起など、シリアスなシーンが次々と描かれていくのだ。フラーケン博士が開発した新兵器、ギジン兵の存在もここで知ることができる。

探掘場の事故、労働者と兵士の対立!



部隊長「救助の許可は出ない!」



みんな! オレ達の手で助けるぞ!!

○救助部隊を送らない帝国に対し、労働者は自分たちの手で仲間を救おうとするのだが

ガロンを追って…



第一部・コミュニケーション編

“青き島の日々”

おわり

WONDER J2

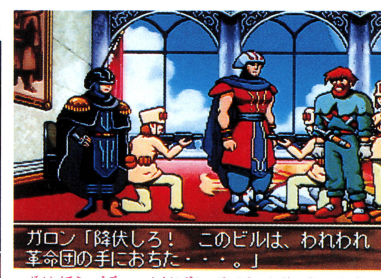
○ポッコやカレン、ガロンたちの後を追うジョゼット。これにて第1部、完了

新兵器とともに
メッサラ襲来!

○暴動鎮圧のため、メッサラが兵を率いて島へ…



メッサラ「フラーケン博士が開発した新兵器の、実験の場いかにがでしょう……?」



ガロン「降伏しろ! このビルは、われわれ革命団の手に落ちた……」

○本格的に動いた革命団が帝国の駐屯地を制圧!

ジョゼットの
身に何が?



おねえちゃん!

海上戦!



○ドルフィン号、万事休す! 戦艦が目前に迫る

ハードな展開が予想される
第2部のハイライトを少し公開

あのノリガウソだったかのごとく、マジに重い内容になっていく。メッサラの真骨頂なものがここにある。

だッ(断言)。ここで紹介しているのは第2部からの敵選カットだが、どれもハードな展開を予感させるものとなっている。

号泣!



○船の甲板上で泣くポッコ。彼の涙の原因は?



ギジン46号「ラッサー!」

敵、それとも味方なのか?

10号に引き続き、残りの9人の有効な戦い方を
君だけに伝えよう

パーフェクト攻略
第2弾!



ストリート
ファイター
ゼロ2

カプコン
12月20日発売予定
7800円

SFC 格闘アクション 32M
最大2人同時プレイ可

発売が待ちどおしい『ZERO2』。今回は、
強力なオリジナルコンボと有効な連続技をメ
インに、9人の基本戦法を伝授するぞ!!

○『ZERO2』になり、ゼロコンボが
できなくなった。ガイとゲンは使用可能



○シリーズを通して、連続技はおも
しろい。対戦においても重要だ!

10号は基本システムと9人のキ
ャラ攻略法を説明したが、今回は
それをふまえた上でスーパーコン
ボをからめた連続技、有効な連携
技(相手の反撃を受けにくい技の
つながり)、オリジナルコンボ(以
下オリコン)の説明、業務用との
違いなどを検証しながら、残りの
9人を攻略していく。
シリーズを通して一番の醍醐味
である連続技は、『ZERO2』に
おいても変わらず、非常に重要で
対戦においても有効だ。シリーズ
前作にあったゼロコンボ(通常技
どうしをキャンセルでつなげる連
続技)はなくなりましたが、オリ
コンによって、独自の連続技
を見つける楽しさができたぞ。

創意工夫でますます広がる
連続技の数々を伝授する



キューピーン

○オリコンを発動すると、すべての技にキャンセルがかけられるようになる

オリコンの特性と
その有効性を考察

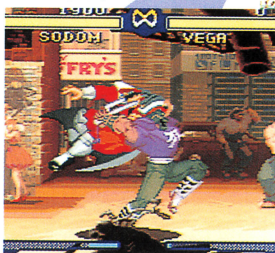


発動場所を考える
オリコンは適当に発動しても当
たるものではなく、失敗すると大
きなスキができるので、確実に決
めるようにしたい。ここでは、有
効な発動ポイントを説明していく。

●通常技で相手を固めて、強力なテンチュウサツで相手を投げつけてしまえ！



●ブツメツバスターで投げる。この連携が対人戦に有効だ



●硬直時間が少ないジゴクスクレイブで相手を固めて...

ダメージを与えていく。

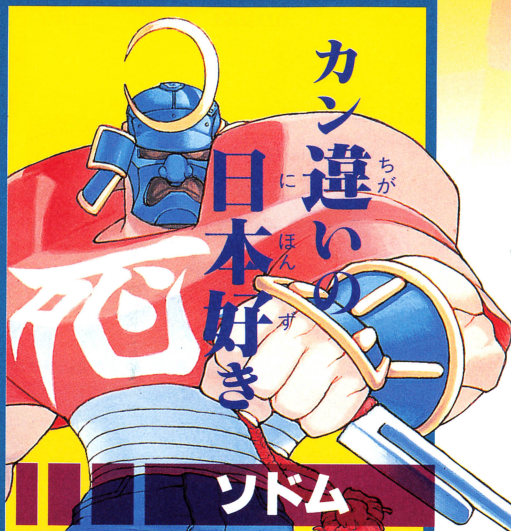
ソドムは返し技になるような必殺技を持っておらず、一方的に攻められると守りに入らざるをえないキャラである。そのため、相手の動きに合わせて攻撃するのはなく、ムリにでも攻めに回ったほうがいい。攻め込む際は、一気に相手との距離を縮めるジゴクスクレイブを使っていく。そして、相手がガードを多用するようになったら、ブツメツバスターやテンチュウサツなどの強力な投げ技でダメージを与えていく。

受け手は不利、
休まず攻める

決める
基本パターン

攻撃の基本は、十手で

基本戦法



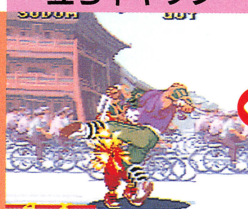
使い込むと、投げと打撃の2択が非常におもしろく感じるキャラだ。スキがあったらすぐ投げろ！！

メイドノミヤゲ



連続技

立ち中キック



●ジャンプ強キックからでも可。そのあと、立ち中キックをキャンセルでメイドノミヤゲ。ガードされた場合はテンチュウサツへ

ジャンプ強パンチ



ねえ
通常技どうしを
うまくつなげる
左の連続技が基本。下の連続技は通常技をつなげるのが難しい。立ち中パンチの硬直（技を出したあと動けなくなる時間）が切れたあと、しゃがみ弱キックをすばやく出すことがポイントだ。どちらの連続技も途中でガードされたら、最後に出す必殺技をスーパーコンボのテンチュウサツか必殺技のブツメツバスターに切り替えよう。

テンチュウサツ



ガードをわすれた場合

しゃがみ弱キック



立ち中パンチ



裏回りジャンプ弱キック



●相手の起きあがりなどに、背後へ回り込むようにジャンプ弱キックを当てる。しゃがみ弱キックは、立ち中パンチの戻りモーションが完全に消えてからタイミングよく出ること。難しい場合は、立ち中パンチから必殺技につなぐようにしよう

強・ダイキョウバーニング



中・ジゴクスクレイブx4



立ち中キック



オリコン発動



●すばやく入力すれば、中・ジゴクスクレイブを5発当てることもできる。また、ゲージタイマーが切れる瞬間に立ち中キックを当てて、オリコンが終了したあとにダイキョウバーニングを決めることも可能だ

魅せる

タイキョウバーニングを
どう出すかがポイント
中のジゴクスクレイブは、ゲージタイマーの量によつて数を減らす。強のダイキョウバーニングの攻撃力が高いので、確実に決めたい。おもしろいものでは、しゃがみ弱キック、挑発のしゃがみ強パンチ、挑発の順につなげるオリコン。決め技に使うと精神的なダメージ大だ。オリコンは難しいわりにダメージが少ないので、むしろスーパーコンボやゼロカウンターをメインに使うていくことをオススメする。

基本戦法



「武神流」を
継ぐ男

ガイ

前作では最強とまでいわれていたが、『ZERO2』では技のスキが大きくなり弱体化した感がある。

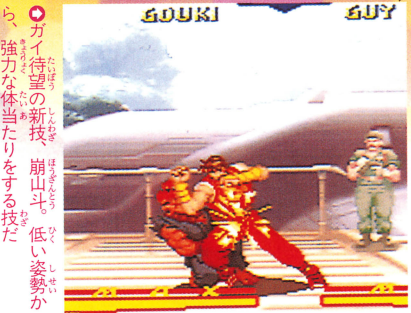
中段、下段技で、
相手を惑わせる

相手方向に十字ボタンを押しながら中パンチで出る首砕きをメインに、しゃがみ強キックや影すくいを多用。相手のガードを揺さぶっていく。ガイに有利な間合いは、立ち中キックが届く距離で、ここから武神伊斯ナ落としや肘落としを使う。また、この距離は相手がかげん制に足払いを出すことが多いので、その場合は武神旋風脚で返す。相手が技を空振りしたときは、崩山斗で反撃しよう。

決める

連続技に組み込むのは
崩山斗がメイン

崩山斗はガードされても反撃はほとんど受けず、攻撃判定が出るのも早いので連続技に組み込む。また、弱・疾駆けで相手の前で止まり、不意をついて投げをねらうのも効果的。このとき、疾駆けをキャンセルで出すと、より決まりやすくなる。空中からの攻撃には、武神旋風脚やしゃがみ強パンチで迎撃しよう。



○ガイ待望の新技 崩山斗 低い姿勢から、強力な体当たりをする技だ



○弱・疾駆けは移動技として使う。ここから投げにいくのが得策だ



○この崩山斗を連続技に組み込んでいくのが基本となる



○ジャンプ強キックを当てたあと、立ち中パンチ、立ち強パンチのゼロコンボを決めてスーパーコンボにつなぐ。ジャンプ強キックは、相手と密着するように当てないと最後まで技がつかない。ガイ必須の技なので必ず覚えよう



ねえ

ゼロコンボから
必殺技へ移行

この連続技は立ち弱パンチ、立ち中パンチ、立ち強パンチ、立ち強キックの順にだけ使える。ガイ固有のゼロコンボを利用したもの。通常は、最後の武神剛雷脚を崩山斗に替えて使っていく。おもしろいものでは、相手が画面端にいるときに武神伊斯ナ落としを決めて、空中に浮いているところに武神ハ双拳で追い打ちをかける連続技。武神伊斯ナ落としは使う機会が多いので、積極的にねらっていく。



○しゃがみ中キックにキャンセルをかけて、強・崩山斗を出す。崩山斗はすばやく出さないとすべつながらないぞ！

高速度に
オ리콘発動

魅せる

すべてのつながぎを
最速で入力しよう
どちらもスーパーコンボゲージがレベル3必要。左のオ리콘は、強・崩山斗のつながぎが重要。最速で技を出さないと、相手が地面に落ちてしまう。下のオ리콘は技のコマンドが弱中強と変わるだけなので、確実にダメージを与えたいときに使う。



お手軽に
オ리콘発動

○しゃがみ強キックで、相手が浮いたところに弱・武神旋風脚を決める。そのあとは、着地と同時にタイミングよく、弱、中、強の順に武神旋風脚を出していく

○いかにしてファイナルアトミックバスターを決めるかが、勝利のポイント



とにかく近づき、強引に投げ捨てる。プロレスラーらしく、強力な投げ技を持っているザンギエフ。特に、スーパーコンボのファイナルアトミックバスターは、レベル3で決めると体力ゲージの約7割を減らせる強力な技だ。これらの投げ技を決めるために、いかにして相手に近づくかが対戦のポイント。相手の動きを読みながら、跳び込みや強・バニングフラットなどで距離を縮めていこう。

とにかく近づき、強引に投げ捨てる



○着地したらスクリュー。基本の連携だ



○ジャンプ中に下と強パンチ同時押して出る、ボディアタックを決める

決める

ねらうのは一つ、スクリューだ

ファイナルアトミックバスター



○裏回り攻撃にも使え、判定の強いボディアタックから立ち弱キック。そして、ファイナルアトミックバスターにつなげる。立ち弱キックのあと、オリコンで反撃が可能なので、相手のスーパーコンボゲージの有無を確認してから使うようにしよう

立ち弱キック



ボディアタック



ダブルラリアット×数回



○ダブルラリアットは、相手の方向へ十字ボタンを押しておくで簡単。また、クイックダブルラリアットに替えても可能

しゃがみ強キック



オリコン発動

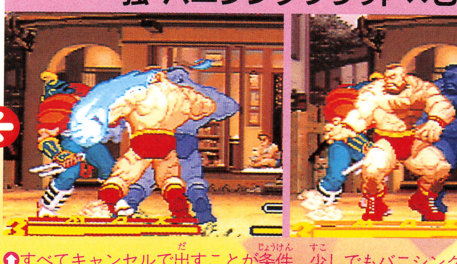


強・スクリューバイルドライバー



○オリコン中の投げ技は、キャンセルをかけて出さないとつながらない。また、ガードされてもダメなのだ

強・バニングフラット×5



○すべてキャンセルで出すことが条件。少しでもバニングフラットが遅れてしまうと、途中でガードされるぞ

基本戦法



SFC版では、相手の起き上がりをスクリューでつかめなくなり、パワーダウンしてしまった。

ねらえ

連続技ではなく、連携技重視！

この技は連携技である。ファイナルアトミックバスターを、強・スクリューバイルドライバーに替えても可能。立ち弱キックのあとにオリコンで反撃されてしまうので、相手のスーパーコンボゲージがない場合に使う。このほかの連携技として、強・バニングフラットを当ててからのスクリューバイルドライバーが有効である。

魅せる

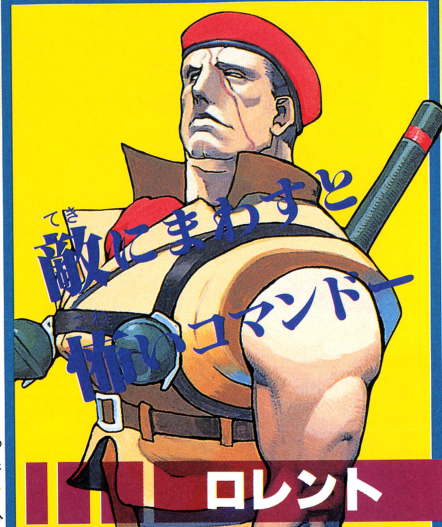
バニングフラットを、たくみに使え

下のオリコンの要点は、強・バニングフラット。ゲジタイマーの残りの量を、バニングフラットを出す数を調節して、最速のタイミングでキャンセルをかけて出すこと。強・スクリューバイルドライバーですべて決めれば、レベル3のファイナルアトミックバスター以上のダメージが期待できるぞ。スーパーコンボと使い分けよう。

高難度に

オリコン発動

基本戦法



ロレント

スティンガーを筆頭に、非常にクセのある必殺技を持つ。トリッキーな戦い方が勝利につながるぞ。

**スピードを生かし、
相手を幻惑する**

スピードとトリッキーな動きを武器に相手をほろろし、少しづつ体力を奪っていくのが理想の戦い方。必殺技は変わったものが多く、使いこなせるようになることが必要不可欠なものとばかりである。使い勝手のいいスティンガー、リーチの長いしゃがみ強パンチをメインに使い、スキがあつたら破壊力バツグンのオリコンでダメージを与えよう。

**決める
それはスティンガー**
相手の動きを封じることでできるスティンガーや、移動技のメコンデルタエスゲイプなどの、対戦に欠かせない技を説明していく。

スパイクロッド
ジャンプ中に十字ボタンの下と中キックを押すと出る。ハイジャンプ中などの軌道修正に役に立つ相手の跳び込み攻撃を、目の前でかわすといった使い方もできる。

メコンデルタエスゲイプ
飛び道具を避けたり、奇襲技として非常に重宝する。前述のスパイクロッドとの組み合わせによって、さらにイヤらしい攻撃ができるようになる。昇龍拳などの迎撃用の技がないキャラに対して、ドントン使っていく。



○すばい技を持つ男。相手を惑わし、多彩な技を組み合わせで攻めていく。



○いったん壁に張り付いてから、大きくジャンプするのだ。

キックセロカウンター
相手の背後に移動するセロカウンター。ただ相手の技をかわすだけだが、ここから連続技やオリコンを発動することによって、真価を発揮する。形勢を逆転するのに便利な技だぞ。



○瞬時に相手のうしろに回り込める。ここからオリコン、連続技に移行しよう。



○先読みの迎撃技にもなる。起きあがりに重なるのも有効だ。



○ナイフは通常技で返されてしまう。

**ねえ
しゃがみ弱パンチは
タイミングよく出す**

しゃがみ弱パンチは、タイミングよく押すと連続ヒットになる。難しい場合は、しゃがみ中キックに変えてもいい。もし途中でガードされてしまったら、相手のスパーコンボゲージを増やさないため、パトリオットサークルは出さないようにしよう。



ジャンプ中パンチ



しゃがみ弱パンチ×2



強・パトリオットサークル

○ジャンプ中パンチは、相手と密着するように低く当てること。パトリオットサークルは弱パンチにすばやくキャンセルをかけて出す。

**魅せる
オリコンの簡単さ、
破壊力はNO.1**

通常、オリコン中はジャンプできないが、ロレントのハイジャンプは必殺技扱いなので利用できる。これを利用したのが左のオリコンで、破壊力と簡単さは全キャラ中一番だ。入力のコツは、しゃがみ強キックのあとにハイジャンプをキャンセルですばやく出すこと。あとは強キックを連打しながらハイジャンプを繰り返すだけでいい。12ヒットすれば、この技だけで勝てるぞ。



オリコン発動



しゃがみ強キック



ハイジャンプ強キック

○オリコンを発動したら、すぐにスライディングのしゃがみ強キックだ！

○同じ高さでヒットさせるのがベスト。

立ち強キックのリーチがとて長い。
しゃがみ強キックと混ぜて使おう



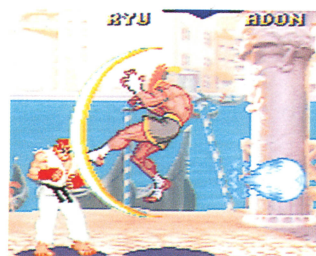
中距離の間に
攻撃をしかける

サガットの弟子であつたアドンは、師と同じムエタイを使う。足が非常に長いので、リーチを生かした戦いかたが理想。立ち強キックがぎりぎり当たる間合いで、しゃがみ強キックを使ってけん制していき、相手が跳び込んできたらライジングジャガー、飛び道具で攻めてきたらジャガーキックで反撃しよう。自分から攻撃するよりも、迎撃していく戦いが強いぞ。

中距離の間に
攻撃をしかける



飛び道具を持つ相手にめっぽう強い。長いリーチを生かせば、最強の座もねらえるキャラだぞ。



ジャガーキックは、波動拳などの飛び道具をかわして攻撃できるので便利

2ヒットするジャガーランチ。攻めのバリエーションに加えていこう



決める
リーチの長い通常技を
メインに使う

相手を方向に十字ボタンを押しながら中パンチで出るジャガーランチは、しゃがみガード不能。リーチも長いので連携技に組み込んでいこう。必殺技では、遠くから下段をかわして攻撃できるジャガーキックが便利。

ジャガーバリードアサルト



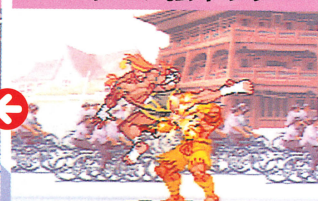
ボタン連打で威力が上がる。忘れるな!

しゃがみ中パンチ



まず、低い位置にジャンプ強キックを当てる。そして、しゃがみ中パンチを決めたあとに、スーパーコンボのジャガーバリードアサルトをキャンセルで出す

ジャンプ強キック



ねえ
技の数は少ないが
連続技は強力だ

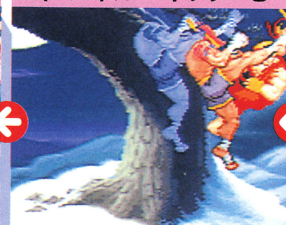
アドンの連続技で重要なのがしゃがみ中パンチ。ここからジャガーバリードアサルトや、強・ジャガーキックにつながる。連携技としては強・ジャガーキックのあとに、再びしゃがみ中パンチを当てて、強・ジャガーキックを出すのがいい。これにジャガートウズを混ぜていけば、攻撃の主導権を握れるぞ。

中・ライジングジャガー×2



中・ジャガーキックは着地と同時にすばやく出すこと。すべて決まれば、体力の7割を奪うことができるぞ

中・ジャガーキック×3



しゃがみ強キック



魅せる
ジャガーキックの
タイミングが難しい

左のオリコンのボイントは、中・ジャガーキック。着地した瞬間に出していかなければ、途中で相手が落ちてしまう。弱に替えても可能だが、このときは最後のライジングジャガーを強にする。どちらもダメージはほぼ同じなので、タイミングを取りやすいほうを選ぶ。下のオリコンは簡単なので、確実にダメージを与えたいときに使うこと。

強・ライジングジャガー



中・ライジングジャガー×2



弱・ライジングジャガー

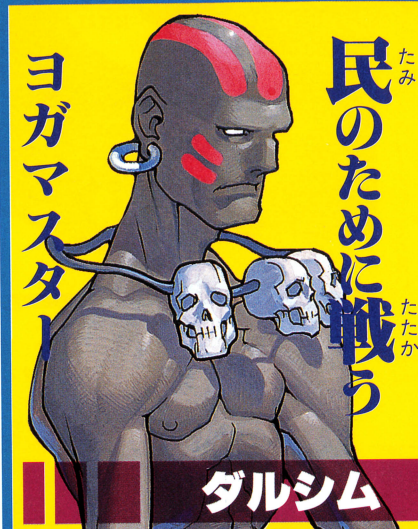


しゃがみ強キック



ライジングジャガーは、技の出がかりで当てると威力が高いので、相手をなるべく引きつけて出すこと

基本戦法



『ストII』からの出戻りキャラ。独自の伸び縮みする手足をうまく使いこなせるかどうかポイントだ。

なが
てあし
つか
えんき
より
たか
遠距離で戦う

ダルシムが一番得意な間合いは遠距離。立ち強パンチが届く距離が一番いい。ここからヨガファイア、立ち強キックなどでけん制していく。相手が飛び道具で攻めてきた場合は、硬化時間が短いヨガフレイムで相殺するようにしよう。迎撃用として使える技は上のほうに判定の強い立ち弱パンチと、前に判定がある立ち中キック。先読みができたなら、ヨガプラストか垂直ジャンプ中キックを使っていく。接近戦は苦手。ガード方向に十字ボタンを押さないで通常技を出してしまうと、相手に当たらず大きなスキができてしまう。さらに、SFC版は業務用や他機種版の『ZERO』と違い、しゃがみ中キックにキャンセルがからなくなっているため、攻めのバリエーションは少ない。近づかれたらヨガレポートなどで、とりあえず離れることが大事。スーパーコンボゲージがレベル以上あるなら、ゼロカウンターがいいで。



○立ち強パンチで追いつけることができる。ダルシムの基本の戦い方だ



○しゃがみ強パンチが届く間合いで、ヨガファイアを当てると...



○しゃがみ強パンチが届く間合いで、ヨガファイアを当てると...



○攻撃判定が強いドリル頭突き。飛び道具の出し合いに混ぜるといい

空中で出せる、特殊技が効果的
ジャンプ中に下とキックボタンで出るドリルキックと、下と強パンチで出るドリル頭突きは、相手との距離を縮めるのに有効な技である。特にドリル頭突きは判定が強く、無敵時間のある必殺技以外で迎撃される心配がないので使いやすい。ただし、相手にめり込むように当ててしまえば反撃を受けるので、腰から下を目安に出すこと。ドリルキックは弱中強によって相手に向かっていく軌道が違う。距離によって使い分け、着地したあとに再びドリルキックを出す連携技が有効だぞ。



○レベル3で出すヨガインフェルノは非常に強力。かならず決めるべし



○中・ドリルキックを低く当てて、すばやく弱キック、ヨガインフェルノにつなぐ。難しい連続技だが、威力が高いのでマスターしよう



○中・ドリルキックを低く当てて、すばやく弱キック、ヨガインフェルノにつなぐ。難しい連続技だが、威力が高いのでマスターしよう

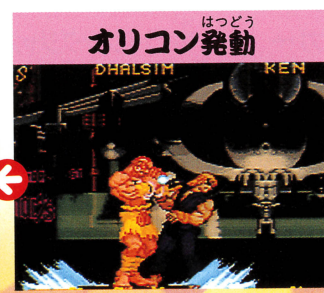
連続技のポイントはスライディング
業務用で連続技の要だったしゃがみ中キックに、キャンセルがかけられなくなったのはかなりつらい。その代用として、相手方向の斜め下に十字ボタンを押しながら弱キックで出せるスライディングを使おう。ただし、足の先を当てるようにすると、キャンセルがかけられないので、至近距離で使うこと。



○強・スライディングからヨガプラストにつないでいく。3発当てたあとに、1キャラ分進んでから残りを当てるのがポイント



○強・スライディングからヨガプラストにつないでいく。3発当てたあとに、1キャラ分進んでから残りを当てるのがポイント



○強・スライディングからヨガプラストにつないでいく。3発当てたあとに、1キャラ分進んでから残りを当てるのがポイント

ヨガプラストの
入力
強・スライディングに
すばやくキャンセルを
かけて、ヨガプラストを出す。コマンドを正確に入力しないと、立ち強キックになつてしまうぞ。ヨガプラストを3発当てたら、少し歩いて残りの2発を出すこと。



流 忌



流 喪

流派によって構えが違ふ。しゃがみ状態より、立っているほうがわかりやすい。



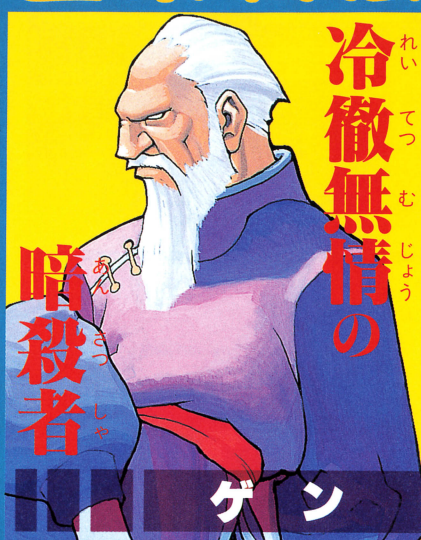
相手を気絶させるスーパーコンボ。連続技に組み込むのも効果的だ。



迎撃技としては逆瀧が有効。最高8ヒットまで当てられる。

ゼロコンボができる喪流と、攻撃力が高くトリッキーな技が多い忌流の2つの流派を持つ。この2つの流派を、いつ切り替えるかが対戦のポイントとなる。流派の切り替えはガード中でもできるが、どちらの流派で戦っているのかを把握しておく必要があるぞ。喪流の戦い方は基本的に地上で立ち中キックが当たる間合いを取り、当たったら立ち強キックをつなげていく。忌流は接近するための手段として使っていくのがベスト。強力なジャンプ攻撃や、飛び道具をかわせる必殺技を使おう。

喪流と忌流の2つをうまく使い分けよう



暗殺者

冷徹無情の

ゲン

SFC版になっても、あいかわらず弱さは変わらない。どう使うかが腕の見せどころだぞ。

喪流のゼロコンボをメインに戦っていく。必殺技は使い勝手がどれもいい。必殺技よりもゼロコンボをメインに攻めよう。忌流のジャンプ強キックやジャンプ中キックから、喪流に切り替えてゼロコンボにつなげるのが比較的使いやすい。ゼロコンボはしゃがみ弱パンチ、しゃがみ中パンチ、立ち強キックの順に出すのが、一番当たりやすいぞ。

タイミングよくボタンを押ししていこう



しゃがみ弱パンチ×2



喪流に切り替える



ジャンプ強キック(2ヒット)

忌流のジャンプ強キック。高い位置で当てないと2ヒットしない



画面端忌流で始める

通常の連続技は全キャラで1番。相手が画面端で、スーパーコンボブレイクがレベル3のとき専用の連続技。相手が画面端にいないときは惨影をレベル3で出すこと。ジャンプ強キックのあとの流派の切り替えが難しい場合は、喪流のジャンプ強キックに替えても可能だが、このときはしゃがみ弱パンチを1発に減らすこと。最後の惨影から蛇咬のつなぎは、惨影がヒットしたらすぐに流派を切り替えておくと出しやすい。この連続技のほかにも、忌流のしゃがみ弱キックからの蛇咬がかなりよく、実戦的である。

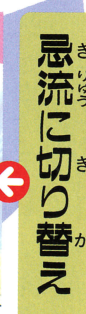
ねえ

通常の連続技は全キャラで1番。相手が画面端で、スーパーコンボブレイクがレベル3のとき専用の連続技。相手が画面端にいないときは惨影をレベル3で出すこと。ジャンプ強キックのあとの流派の切り替えが難しい場合は、喪流のジャンプ強キックに替えても可能だが、このときはしゃがみ弱パンチを1発に減らすこと。最後の惨影から蛇咬のつなぎは、惨影がヒットしたらすぐに流派を切り替えておくと出しやすい。この連続技のほかにも、忌流のしゃがみ弱キックからの蛇咬がかなりよく、実戦的である。

相手が少し浮いたところを、つかんで決める。めちやくちやカッコイイ



蛇咬 LV1



忌流に切り替える



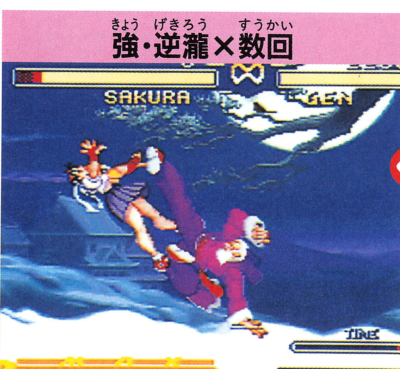
惨影 LV2



しゃがみ中キック

しゃがみ中キックにキャンセルをかけて惨影。相手が画面端にいない場合は、惨影をレベル3で出そう

強・逆瀧を繰り返し当てていくだけ



強・逆瀧×数回



しゃがみ強キック

しゃがみ強キックの先端を当てると、逆瀧がつかない。その場合は、しゃがみ強キックを当てたら少し前へ進むこと



喪流でオリコン発動

逆瀧を出すタイミングで威力が変わるオリコン。レベル1なら約4割、レベル3なら約8割の体力を減らすことができる。逆瀧のコマンドを連続で出せない人は、十字ボタンを下から相手の方向へすばやく回転させ、強キックボタンを連打するだけで出すことができるぞ。逆にコマンド入力に自信のある人は、強・逆瀧を弱に替えて多くヒットさせるようにしよう。

魅せる

逆瀧を出すタイミングで威力が変わるオリコン。レベル1なら約4割、レベル3なら約8割の体力を減らすことができる。逆瀧のコマンドを連続で出せない人は、十字ボタンを下から相手の方向へすばやく回転させ、強キックボタンを連打するだけで出すことができるぞ。逆にコマンド入力に自信のある人は、強・逆瀧を弱に替えて多くヒットさせるようにしよう。

基本戦法



特に前作と変わっていないので、マイキャラにしていた人はすんなり使うことができるはず!?

チクチク攻めて、 相手を固めていこう

基本は立ち中キックが当たる間合いで、リーチの長い通常技を当てていき、ダブルニープレスとヘッドプレスを混ぜて相手を押していく。遠距離での戦いはサイコショットがメインで、相手が飛び道具を持つているなら遠くからのヘッドプレス、サマーソルトスカルダイバーを使い、飛び道具をかわして攻撃していく。スーパーコンボゲージはゼロカウンターに使うていくのがベストだ。



○この立ち中キックが当たる間合いをしっかり把握しておこう。ここからの攻めが、ベガの基本戦法となる

決める ダブルニープレスと ヘッドプレスが有効

ダブルニープレスは、キャンセルで出すよりも、連続技として使っていこう。相手が反撃しようとしたところをうまくつぶすことができるぞ。ヘッドプレスは、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ中パンチにキャンセルをかけて使うのが有効。このとき、サマーソルトスカルダイバーへの移行は、相手の動きを見て出すこと



○攻撃の要になるダブルニープレス。足の先を当てると反撃をされないぞ

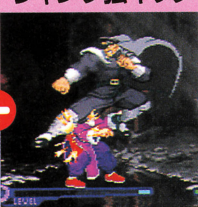


○空中制御できるヘッドプレス。キャンセルから出していこう

ねえ ジャンプしたら、 すぐにタメを作れ

通常は、ニープレスを代替に使うこと。ポイントにジャンプしたあとのタメ。ジャンプしたらすべ、ガード方向にタメを作っておこう。もし立ち強キックをガードされた場合は、ダブルニープレスを絶対に出さないこと。ガードのあとに、確実に反撃を受けてしまうぞ。ちなみに、この連続技は硬直時間の長い突進技をガードしたあとに、立ち強キックから決めることもできる。

ジャンプ強キック



立ち強キック(1ヒット)



○ジャンプしたらすぐにタメを作っておく。そして、立ち強キックの1ヒットめにキャンセルをかけて必殺技を出す

ニープレスナイトメア



○ベガ最強の連続技。見た目も美しい

魅せる 画面端に相手がいるなら 積極的にねらおう

下のオリコンは、相手が画面端にいるとき専用。通常は左のオリコンをメインに使っていく。もし途中でガードされた場合は、タイマーゲージが切れる寸前にヘッドプレスをし、相手との距離をとって反撃を避けよう。このほかに、立ち強キック、ダブルニープレスを繰り返して当てて、相手が高く浮いたらヘッドプレスにつなぐオリコンもある。見た目が非常にカッコイイし、ダメージもなかなかなので、こどもの一撃に使ってみよう。

オリコン発動



しゃがみ強キック



強・ダブルニープレス×5



○しゃがみ強キックのリーチがとても長いので、相手と離れたところからでも決めることができる。不意をついて使っていこう。また、オリコン中のダブルニープレスはタメを必要としないので、すばやく出すことができるぞ

画面端でオリコン発動



しゃがみ強パンチ



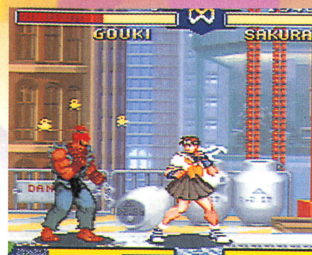
強・サイコショット×8



強・ダブルニープレス



○相手が画面端にいないとすべてつながらない。サイコショットは最速で出すと9発決めることができるが、最後のダブルニープレスが安定して入らないので、8発で止めること



○ゴウキは防御力が低いので気絶しやすい。相手に反撃のスキを与えるな!

基本的な技はリュウと変わらない。だから基本戦法も同じように、相手を跳ばせて落とす戦い方が効果的だ。しかし、リュウ、ケンよりも防御力が低いので、防御にまわるとつらい。待ちぎみに戦うよりも、スキのない特殊技をからめて、相手に反撃されないように攻めまくろう。それに加え、SFC版になったつなぎやすくなった連続技からのオリコンをマスターすれば、一方的に勝つこともできるぞ。ゴウキは攻めてこそ力を発揮するキャラなので、相手に手を出させないくらい攻めまくろう。

防御力の低さを
攻めてカバーしよう



SFC版のみでつながる、豪鬼らしい極悪な連続技があるぞ。とにかく、オリコンが楽しいキャラ。



○垂直ジャンプから出て行くのがいい



○SFC版は天魔空刃脚から、しゃがみ中キックがつながるぞ

天魔空刃脚が、速くて非常に強力。ゴウキは必殺技よりも、特殊技の使い勝手がいい。中でも天魔空刃脚はスピードが速いので見切られにくく、使いやすい。また、業務用よりも連続技につなぐのが簡単なので、ジャンプ攻撃に混ぜて使っていく。

決める
天魔空刃脚が、速くて非常に強力



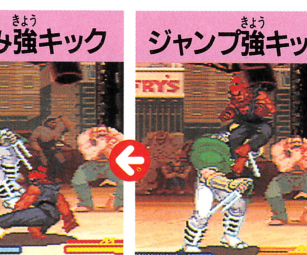
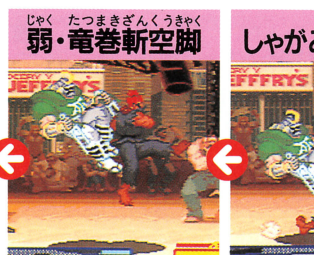
○威力は若干落ちるが、しゃがみ強パンチをしゃがみ中キックに替えても可能だ。このほかにジャンプ強キック、しゃがみ強キック、弱・竜巻斬空脚、強・豪昇龍拳の順に決める連続技も実用的である



○オリコンを発動したら、すぐに弱・豪昇龍拳をだす



オリコン発動



○ジャンプ強キック、しゃがみ強キックを当てて、相手が浮いたところに弱・竜巻斬空脚を決める。さらに、着地と同時にオリコンを発動してダメージを与えていくのだ

ねえ
簡単で破壊力もある
オリコンが強いんだが、連続技から空中の相手にオリコンを決めよう

魅せる
ゴウキ最強のオリコン。ジャンプ強キックからつなげることができ、使う機会も多いはず。入力のコツとしては、すべての必殺技を最速で出すこと。少しでも遅れると、最後の強・豪昇龍拳が入らないぞ。また、相手との距離が離れてしまった場合は、強・灼熱波動拳を連続してダメージを与えよう。

○最後は強・豪昇龍拳でしめる。減りも見た目も最高のオリコンだ!



我われ極めたり!

○強・灼熱波動拳・豪昇龍拳を繰り返して当てていく。灼熱波動拳は、着地したあとにコマンドを入力するのではなく、空中にいるあいだに十字ボタンでコマンドだけを入力しておき、着地と同時にボタンを押すと最速で出すことができるぞ!



○強・灼熱波動拳・豪昇龍拳を繰り返して当てていく。灼熱波動拳は、着地したあとにコマンドを入力するのではなく、空中にいるあいだに十字ボタンでコマンドだけを入力しておき、着地と同時にボタンを押すと最速で出すことができるぞ!



○強・灼熱波動拳・豪昇龍拳を繰り返して当てていく。灼熱波動拳は、着地したあとにコマンドを入力するのではなく、空中にいるあいだに十字ボタンでコマンドだけを入力しておき、着地と同時にボタンを押すと最速で出すことができるぞ!



○強・灼熱波動拳・豪昇龍拳を繰り返して当てていく。灼熱波動拳は、着地したあとにコマンドを入力するのではなく、空中にいるあいだに十字ボタンでコマンドだけを入力しておき、着地と同時にボタンを押すと最速で出すことができるぞ!



○強・灼熱波動拳・豪昇龍拳を繰り返して当てていく。灼熱波動拳は、着地したあとにコマンドを入力するのではなく、空中にいるあいだに十字ボタンでコマンドだけを入力しておき、着地と同時にボタンを押すと最速で出すことができるぞ!



実況 J.LEAGUE

バリエーション サッカー

© 1996 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

絶え間ない実況と
臨場感あふれる
演出が魅力!

「実況」シリーズの最新作がN64で登場。ハードの性能をいかした数多い実況やモーションキャプチャーで取り込んだ選手は必見。さらに編集部では、開発者にインタビューを敢行し、このゲームの見どころを語ってもらったぞ。

コナミ 12月20日発売予定 9800円

N64	サッカー 64M
コントローラバック専用	
最大4人同時プレイ可	

3Dスティックの細かな操作通りに動く!



○プレイヤーの3Dスティックを傾けた方向、角度で選手の動きが変わっていくのだ



○96年のデータでプレイができる。どのクラブが最強の異名を取ることができるか



○ゴールパフォーマンスは数多く用意されているのでゴールするたびに違っている

Jリーグ全16クラブ96年9月終了時のデータで、プレイヤーの好きなクラブでリーグやトーナメント戦での優勝をねらうサッカーゲーム。3Dスティックの細かな操

作に合わせて選手が動き、ボタンユニットと組み合わせることで実際の選手と同じスルーパスやワントリなど数々のテクニックをだすことができるのだ。

96年度のデータのJリーグ選手を操作してJリーグ優勝をめざせ!

○ボールの高さと選手の位置によっていろいろなシュートがだせる



○3Dスティックの微妙な動きに選手が反応して、その通りに動いてくれる



登場する選手は全員「モーションキャプチャー」という技法で実際の動きを取り込んでいる。そのため動きが滑らかなうえ、ダイナミックなテフニクをだすことができるのだ。これらの選手には、能力値が振り分けられていて、これをもとに成功しやすいテフニクが異なる。また、調子の変動で試合での活躍度が変わるぞ。

モーションキャプチャーで滑らかにダイナミックな動きを再現!

○ポジションによって数値が違っている



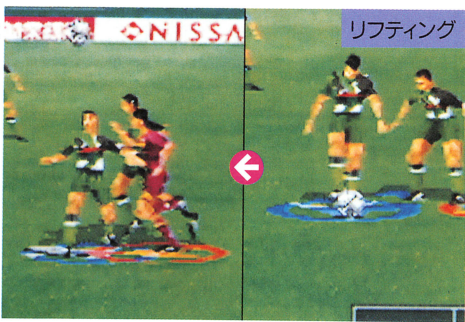
三浦 知	トータル	86
タックル	91	
スタミナ	85	
ジャンプ	84	
キープ	97	
タフネス	60	
シュート	92	
カーブ	89	
スピード	85	

○ダッシュやスタミナ、キープなど、かなり細かく数値が設定されている。選手の能力をいかしていこう

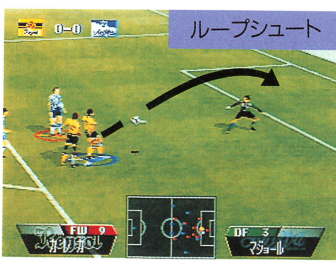
選手にはそれぞれタックル、スリキック、ジャンプ力など数値が振り分けられている。これは、96年度の試合のデータによって作られていて、数値が高いほどその能力が高い。トータルの数値が高い選手ほど活躍が期待できるのだ。

各種ボタンの組み合わせでテクニクがだせる

○体のいろんな場所にボールをあてて、相手からボールを奪われないようにする



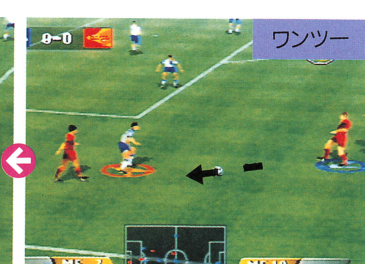
このゲームでは、3Dスティックと、4つある○ボタンユニットの数々を組み合わせることで、テクニクをだすことができる。これらのものは、簡単にだせる「スライディング」や「フライング」、タイミングが合わないといふことが難しい「オーバーヘッドシュート」や「フイックターン」などいろいろなものがある。自由にだせるようになるとうれしいぞ。



○ボールをキーパーの頭上に蹴り上げて、高い軌道でゴールに向かっていくシュート



○まわりに相手の選手がいてボールが奪われそうなどとき、近くの味方に1回パスをだして、すぐにまたパスで返してもらう



絶対不調	不調	普通	好調	絶好調
調子は最悪。ケガをしやすいため、試合の出場は控えさせたい	調子は最悪。ケガをしやすいため、試合の出場は控えさせたい	調子は最悪。ケガをしやすいため、試合の出場は控えさせたい	調子は最悪。ケガをしやすいため、試合の出場は控えさせたい	調子は最悪。ケガをしやすいため、試合の出場は控えさせたい

調子は5段階表示
表示される調子は「絶対不調」から「絶好調」までの5段階。調子に合わせてスタメン起用しよう。



1試合ごとに全選手の調子が変わっていく。調子が良ければ数値で設定されている能力値以上の実力を発揮することができ、逆に不調の場合は実力は発揮できないほかケガをしやすくなる。また、スリキックの消費も激しくなるぞ。

試合ごとに選手の調子が変わる!

リアルタイム実況とさまざまな状況の変化で試合が展開する

このゲームのウリのひとつである実況。試合中のプレイに合わせて、リアルタイムで実況してくれるのだ。このほかにも試合中、攻勢のクラブのサポーターが応援していたり、故意にファールをしたときにはブーイングが起こるのだ。また、天候も変化していくぞ。



臨場感あふれる実況はテレビ中継のようだ



サポーターの応援で
じつげんはつき
実力発揮だ！

ロスタイムに突入、逆転勝利なるか？



試合は昼間だけでなく、ナイトゲームもある。ナイターの照明が映える

テクニクをだした場合も、そのプレイの難易度に合わせて実況してくれる



ROMカセットならではの
途切れない実況

ROMカセットの利点は、読み込みがないこと。その利点とN64の思考ルーチンの速さによって、途切れない実況が聞けるのだ。実況のパターンは約100種類と膨大な量を用意しているのだから、まるでテレビ中継を見ているかのよう。リアルタイムで雰囲気のあるサッカーをプレイすることができる。

前園切り込んでいきます



リアルタイムでプレイに合った実況

ビューティフル
ファインゴール！！



実況のパターンは600種類もある

雨や雪が降って試合の
コンディションも変わる

試合は晴れの日だけでなく、雨や雪が降っているときも行われる。雨や雪が降るとボールが水を吸い込んでしまい、遠くまで飛ばないうえに芝が濡れているので転がらないのだ。しかも、滑りやすくなっているのだから3Dスティックを急に傾けると、選手が転んでしまいケガをしてしまう場合もある。



水しぶきを上げてパスを受ける。ボールが重くて遠くに飛ばない

雪でグラウンドが滑りやすい。転ばないために急な方向転換は避けよう



滑りやすいぞ！

陰のメイクドラマを
作りだす審判の演出

選手にレッドカードなどを出して選手を退場させることができる審判。このゲームでも審判はカードを出して選手に注意したりするのだ。このとき、メモ帳に何かを書いているし、さや判定が不服として選手から文句を言われたりしている姿を見ることもできるのだ。後半戦の優勝がかかっている場面では特にこの審判の判定が勝利を左右してしまうこともある。

ファールの判定に不服な選手が審判に食い下がっている…



しかし、イエローカードを受けてしまった。退場にならないように注意

実際の試合のようにポジションごとの攻めができる



○シュートの威力がある選手にフリーキックを蹴らせるように設定しておけばゴールもねええる

各選手にはGK、FW、MF、DFと得意なポジションが分けられている。これらのポジションは各選手に振り分けられている能力値によって異なっていて、そのポジションが適していないと数値が高くても能力を発揮できないのだ。このほかにもフォーメーションや作戦を決められることができ、11人の選手を効果的に実際の試合のように配置することが可能だ。また、相手クラブのキーマンをマークしてパスを出しにくくすることもできる。



○ポジションによって、守る位置を設定できる。これはその守る位置を強化するところ

ポジションやフォーメーションを自由に設定して白熱した試合が望める

相手クラブをチェック



○相手のクラブの動きに合わせてプレイヤーのクラブを設定するのがオススメ



試合が始まる前にプレイヤーのクラブのGKを除く10人の選手をどのように配置するかを決められる。例えば、守りを重視するためにはFWを1人、MFを4人、DFを5人に分けたりもできるのだ。試合前に相手のフォーメーションを調べてから決定しよう。

主導権を握るためのフォーメーションを決める

守備重視でもカウンターアタックなら一気に攻撃を仕掛けられるのだ



○作戦は8種類の中から選択する



プレイヤーが決定したフォーメーションをもとに試合中の作戦を設定することもできる。例えば守りを重視した場合は1回のチャンスをものにすると、カウンターアタックを設定し、Z+Cボタンを押せば選手が速攻で移動してくれるので、弱かった攻撃力を補える。

作戦を設定してクラブの弱点を補う



○相手チームが出したパスを簡単に奪える



フォーメーションや作戦を設定してもまだ、相手に攻撃のチャンスを与えたくない場合は、その試合のポイントとなる選手をマークしてパスしたボールを奪えるのだ。

相手の選手をマークして攻撃を封じる

○能力の高いDFを相手クラブのキーマンにマークさせておこう

プレイヤーを飽きさせない 数々のモードが遊べる

このゲームのメインはリーグ戦だが、これ以外にもいろいろなゲームモードがある。天候や相手クラブを選んで1試合だけプレイする「プレシーズンマッチ」やGKと1対1で対決する「P.K.戦」、テクニックやフリーキックを練習するための「トレーニングモード」などが遊べるのだ。



このモードのみ、オールスターを東西に分けたクラブが用意されている



16クラブの勝ち抜き戦。ナビスコカップをモチーフにしたようなものだ



GKとキッカーお互いにねらった場所にカーソルを合わせて勝負するのだ



好きなモードを選んで自由に練習できる。テクニックの腕を磨こう

96年度の日程でプレイ リーグ戦モード

96年度の実際のJリーグの日程で全30試合を戦うモード。この30試合で数多く勝利し、さらに得失点の少ないクラブが優勝することになる。前半戦と後半戦に分かれていて、それぞれの勝者が最後に対戦して勝ったクラブが優勝。

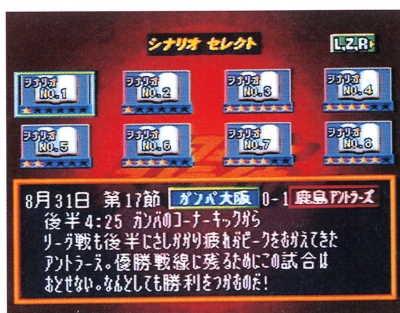
J.LEAGUE 4月3日 第5節終了

順位	チーム	勝点	勝	敗	PK敗	得失
1	浦和レッズ	15	5	0	0	+007
2	鹿島アントラーズ	15	5	0	0	+005
3	ヴェルディ川崎	12	4	1	0	+015
4	サガン鳥辺	10	3	2	1	+003
5	ガンバ大阪	10	3	2	1	+001
6	名古屋グランパス	9	3	2	0	+005
7	ベルマーレ平塚	9	3	2	0	+001
8	横浜フリューゲルス	9	3	2	0	-001

96年度のJリーグの日程と同じようにスケジュールが組まれているのだ
優勝がわかるように表示される。リーグ優勝がわかるように表示される。リーグ優勝がわかるように表示される。

96年度の名シーンを再現 シナリオモード

全16クラブ96年度の成績を左右したといえる実績にあった名場面をプレイするモード。このモードは難易度が6段階に分かれていて、★が多くなる程難易度が高くなり、クリアするのが難しくなる。残り時間がほとんどない状況で相手クラブから逆転したり、天候が悪く操作しにくいものなど、いろいろな状況が用意されている。



それぞれのシナリオに難易度が設定されている。全部クリアできるのか!!



その場面と同じ設定でプレイを開始。残り時間が少ないので逃げきろう

名場面はリプレイで もう一度見られる

試合中任意に直前のプレイをもう一度見ることが出来る。3Dステイタスを使って再生、逆再生やコマ送りなど自由に見ることが出来るのだ。しかも、ボールコンを操作しているの自由で角度を変えることも出来る。会心のゴールやファインプレイを決めたときに見ると楽しい。



二度とできないような超ファインプレイは何度でも見てみたい



角度も自由に変わることが出来る。いろんな角度からチェックしよう

角度も自由に！

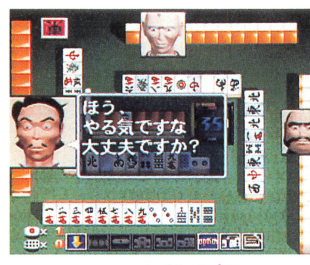


19人の雀士たちとの対局に勝ち抜けるか

N64 麻雀 64M
コントローラバック専用

マー جان マスター
コナミ 12月20日発売予定 9800円

いろいろな相手と麻雀を楽しもう

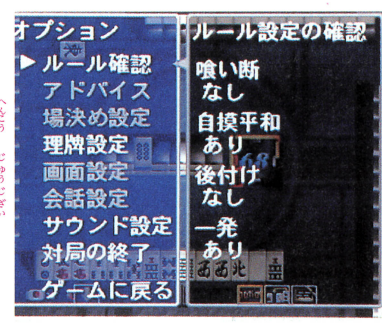


① ニンテンドウ64で初の麻雀ゲームがこの「麻雀MASTER」なのだ

サイドパーティからのソフトもそういつつあるニンテンドウ64に、いよいよ麻雀のソフトも発売されることになった。それがこの「麻雀MASTER」だ。ニンテンドウ64のハードが持つ機能を生かした麻雀ゲームだ。麻雀牌のスムーズなポリゴンのキャラクタ、3Dステイック対応など、いままでの麻雀ゲームにはない魅力をたくさん持っているのだ。

最新機能満載で
キミに挑戦する
マー جان
麻雀ゲームだ

② ルールの変更も自由自在にできる



③ もちろんイカサマはない、正統派の麻雀だ



④ 麻雀卓を上から見ているようだ

この「麻雀MASTER」で打てる麻雀は、もちろん4人打ちタイプで、4人で麻雀卓を囲んでいるような画面構成となっている。脱衣麻雀のようなイカサマもなく、それぞれのキャラクタの特徴を生かした打ち方をしていくのだ。

本格的な4人打ち



⑤ ゲーム中にモードの説明も見られる



⑥ 自分で理牌することも可能である



⑦ フリー対局では危険牌の表示もできる

ゲームにはたくさんのオプション機能も装備されていて、プレイヤーの打ち方の手助けもしてくれる。危険牌の表示や相手の手の内を表示、自分で牌をそろえることができる理牌設定なども可能になっている。これで初心者から上級者まで、すべてのプレイヤーに対応するようになっているのだ。また、対局中にはヘルプ機能もあり、モードの説明も受けられるぞ。

多彩なオプション

③ 右手対応の片手操作

十字キーとBボタンを使用する。左ききの人でも片手で楽しながら操作できるのだ。

② 手軽な片手操作

3Dスティックを使用することで、片手での操作ができる。③はZトリガーを使用する。

① 基本の両手操作

ファミコン時代からおなじみの操作方法だ。両手で操作するのに適したようになっている。

多彩なキーコンフィグ機能が、左のように選べてそれぞれ、①牌、アイコン選択、②手牌エリ、などのカーソル移動、③牌、行動の決定となっている。

片手操作でラクラク



麻雀の初心者はこのモードでたっぷり練習を積んでいくといいだろう

対局者を好きなように自由に選んで打てるモードがフリー対戦モードだ



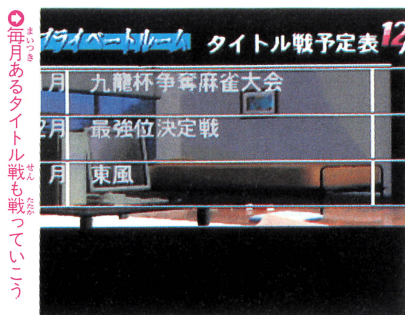
このメンバーでよろしいですか？
▶はい
▶いいえ

対戦相手やルールを自由に選び、自分に合った麻雀を楽しむモードだ。対局の場所も2カ所用意されていて、自分のレベルで打てる危険牌の表示などのアドバイス機能はこのモードのみで可能だ。

フリー対戦モード

ゲームモードはフリー対戦、ストーリー、バトル、クイズの4つのモードが用意されている。対局する相手もたくさんいるので、自分のレベルで自由に対局できるぞ。

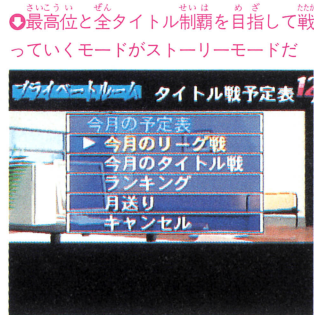
4つのモードを いろいろな面子で 対局してみよう



毎月あるタイトル戦も戦ってほしい



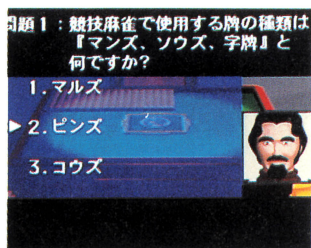
最高位はリーグ戦を戦ってポイントを稼ぐ



最高位と全タイトル制覇を目指して戦っていくモードがストーリーモードだ

ストーリーモード

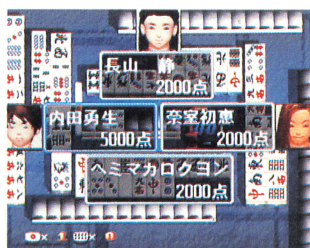
この「麻雀MASTER」最高栄誉である最高位と全タイトル制覇を目指すモードだ。最高位は毎月行われる月例戦のリーグポイントを重ねていき、タイトル戦は毎月1タイトル開催されるさまざまなタイトル戦に挑戦するのだ。



得点計算や待ち牌を当てるクイズが楽しめる。これで麻雀の知識を増やそう

基本的なルール、点数計算、オリ、より良い打ち方など、クイズ形式で基礎知識が身につけられるモードだ。これで勉強しよう。

クイズモード



持ち点がなくなってしまうと、その場でゲームオーバーとなってしまうのだ



持ち点10000点でスタートし、相手を勝ち抜いていくモードがバトルモードだ

持ち点10000点でスタートし、持ち点がなくなると終了する勝ち抜き戦のモードだ。ちよつとした空き時間に楽しめるモードだ。

バトルモード

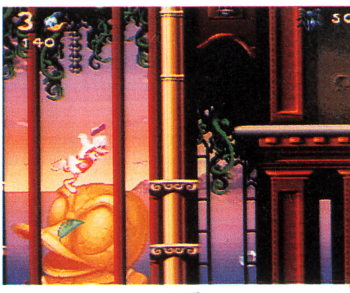
おざわくまる 小澤丸九		もうだごうき 猛田豪気		よしなが 吉永ミドリ		ほうかい 法開花		おだむそう 織田無双		とくがてんち 徳河天地		かんのじゅうぞう 干野十三		とよとみせいいち 豊富清一	
								<p>この『麻雀MASTER』には全部で19人ものキャラクタが用意されている。どれも個性的で、初心者から最高位Aリーグ所属までさまざまな実力を持ったキャラクタがそろっている。いろいろな組み合わせで対局し、キミの麻雀の実力もアップさせていこう。</p>							
かくりつん 確率論で局面を判断している理詰り型雀士		すばい 捨て牌の煙幕や意外な待ちを好んでいる		てつく 手作りの早さが優先で、細かく上がる		ちやうでいしん 中国出身で確かな麻雀の腕を持っている		か 勝つためにはどんな安い手でも上がる		ちやうき 長期にわたって最高位の座に君臨する		しやう どのような局面でも表情を崩さない		しやう 勝負が見えるとき大きな決め打ちをする	
かにめまより 蟹沼選子		ながやま 静 長山 静		うちだゆうき 内田勇生		きむら たく 樹村 卓		おざきじゅんいち 尾崎順一		なむろはつえ 奈室初恵		まつむらさんくろう 松村三九郎		くどう 紅 工藤 紅	
みやこ ほうおう 宮古鳳凰		やざき 通 矢崎 通		おと E.D.パービン											
															
みだれ 見た目通りの豪快な麻雀を打ってくる		てやく きれいな手役を常に目指している		だいなん 大胆な待ちや手役を駆使して打つ打ち方		いっぽん 一本気な決めの打ち麻雀を信条とする		セオリ重視でスタンダードな打ち手		しょしん 初心者で、たまにデカイ役が決まる		マイペースでせこい手でも上がってくる		自分か振り込んだ相手をマークする	
												なんでもかんでもリーチしたがる		せったい 接待麻雀で鍛えたサラリーマン雀士	
														といつ 対子や一色など好きなアメリカン	

ドナルドダック扮するマウイマラードがニヒルかつコミカルに大活躍!

ドナルドダックの マウイマラード

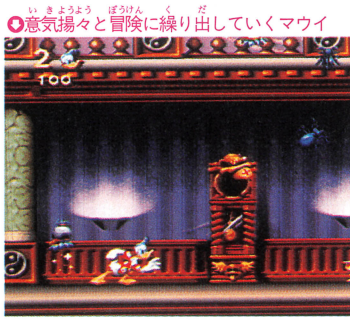
SFC アクション
24M

がつ か はつばい よ てい えん
カプコン 12月20日発売予定 7500円



●背景とフィールドの判断がしにくい

こんな所にも
乗れるぞ!



●意気揚々と冒険に繰り出していくマウイ

ティースニーのキャラクタで、おしりフリリの人気者といえばドナルドダック。このゲームはそんな愉快でカワイイドナルドが、ステージの状況にあわせて探偵（ノーマルマウイ）と忍者（ニンジャマウイ）の2種類に変身してアクションを繰り広げながら冒険を進めて行くのだ。ドナルド扮するマウイマラードは島の平和を守るために、悪者に取り立てられた像を、行く手を阻む悪者と遭遇しながらも奪い返しに行くのが目的。

南国ムードあふれる演出と
変化に富んだ冒険が楽しめる



変化!

●ニンジャマウイになった。ニンジャバワーが溜まると忍術が使えるのだ



●キュルキュルツと回転しながらニンジャマウイに変身していくのだ



●これがノーマルマウイ。職業は探偵なので、こんな格好をしているのだ

マウイはニンジャコインを入手することで忍者に変身できる。それぞれアクションが異なるので、ステージの特性に合わせて変身しよう。

変身で異なる
アクションを使いわけよう



●飛び移りに肝心なのは、タイミング



●ジャンプと引っかけて登っていきける



●ニンジャパワーを消耗するが、強力だ



●3種類に切り替わる弾丸を使いこなすのだ

魔法の干し首	モジョー人形	金のマウイ像	ニンジャコイン	ゾンビパウダー	トロピカルパンチ
これに触ると、再スタート時にその位置から出発できる	この数だけコンテイニウムでできる	マウイがプレイできるトライ回数が増える。思わぬ所にもある	マウイがプレイできるトライ回数が溜まる。大ききさで溜まるポイントも違う	これを取得すると、体力のMAXが50ポイントアップするのだ	これを取得するたびに、マウイの体力を回復することができ

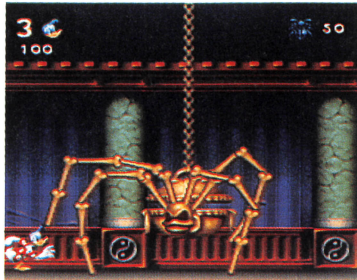
冒険中入手できるお宝で特殊効果のあるものを紹介。これらには体力を回復するものなどもある。

マウイを助けくれるお宝

各ステージには、いろいろなお宝が山のように散らばっている。それらのほとんどは入手すると財宝獲得率として換算され、のちにボーナスステージへのステップと大いに関わるのだ。ちゃんと集めておかないと、せっかくのボーナスステージに挑戦することができないぞ！必ず入手していこう。

随所にあるお宝をとりまわろう

①とにかく虫ガンを撃ちまくれ!



①扇風機の上を飛ぶマウイ。弾む、弾む

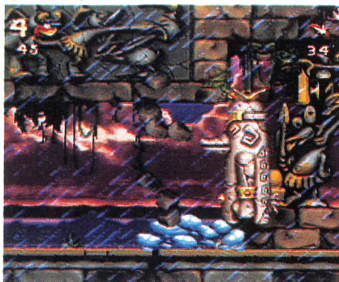
最初は魔法の館にもぐり込むマウイ。この館で、古いほれた召使いやクモたちのジャマをかわしたり、回る扇風機の上までも歩いていくのだ。ある所を踏まないで動かない悪者もいるぞ!

ステージ1 魔法の館へ もぐり込む

マウイは悪者に奪われた「ジャブーム・ジャブーム」像を島の平和のために取り戻す役を買った。悪の手先であるマッドドレックやまじない師たちと対決するための冒険にでかけるのだ。

島の平和のために各ステージを 突き進んで像をとり戻す

①これに乗ると壁を崩して進める。爽快

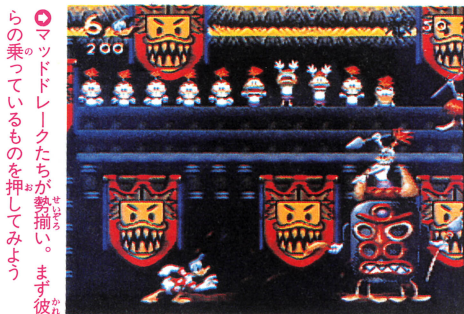


①ただやみくもに連打するだけでなく、相手との間合いを取るのも大切だぞ!



ここから道着を手に入れたマウイが、いよいよ悪者に変身することになる。この島のまじない師がマウイの体から替えの魂を吸いだしてニンジャクロンを作っている手はジャマする。『ぶらさがり』や『穴登り』などを上手に使いこなそう。ニンジャパワー切れにはくれぐれも注意を!

ステージ2 修行場で 忍術にいとまう



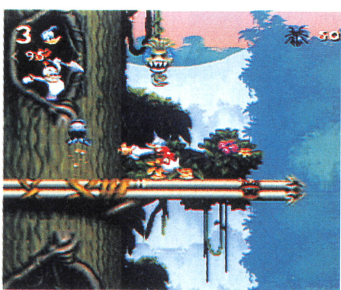
①マッドドレックたちが勢揃い。まず彼らの乗っているものを押しつぶそう!

①マッドドレックはたんにジャマするだけでなく、マウイを小さくする



タチの悪いマッドドレック軍団がアノ手コノ手とジャマをしてくるうえに、フィールド上のカラリもこのあたりから少し難しくなってくる。マウイの特技をいろいろな方法で試してみよう。あつちこつ虫ガンを撃つのも効果的だ。また、ときにはマッドドレック軍をこらしめずに避けて進むことも大切だぞ。

ステージ3 マッドドレック との遭遇



①流す溜穴にクリアしていくのだ

マッドドレックたちによる、純粋な試す儀式にかけられるマウイ。ハイテクニツクが要求されるが、いままでの修行の成果を発揮するいいチャンスだ。マッドドレックたちをつかまえるときは、うまくタイミングを取ろう。

ステージ5 試練の儀式で 勇気を証明しよう



①相手の動きに合わせて、ジャンプ&ヒット

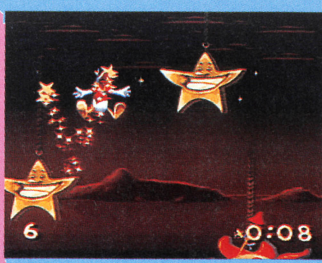
相変わらずジャマの手をゆるめることのないマッドドレック軍に火山の火口へと追いこまれたマウイ。ぶらさがりからの飛び移りは画面の範囲に気を付けて、素早く正確にいこう。ヤクドすることを恐れてはいけないのだ。

ステージ4 火山の火口から 生きのびよう



①ボーンラスステージをクリアした後に、パスワードがあるのでメモしておこう

いそげいそげ



①着地点をよーく見定めてタイミングを合わせよう。お宝も忘れずに

各ステージに規定された財宝獲得率までお宝を集めると、花火祭りに参加できる。いわゆるボーンラスステージのことだ。制限時間内に花火を全部打ち上げられればパスワードが得られ、以後ゲームオーバーやゲーム再開のときでもステージの最初から始められるのだ。打ち上げるのが無理でも、「モジヨ人形」や「マウイ像」へらいは取っておこう。

お宝がたくさん 集まったら、 ボーンラスステージだ!

カラフルなキューブを
こねこね転がして
パネルを消そう!

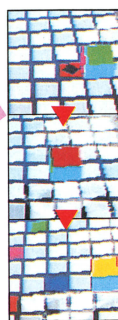
SFC パズル
8M
バックアップ(最大4)

が つ か は つ ば い よ て い え ん
T&Eソフト 12月20日発売予定 6800円



➡規定数のライフパネルを消すとクリア

キユーブ上の画の色を
あ じょうめん
いろう
しやうばよ
いんわをぬぐ消去！



★ ライフパネルの上は、キューブでそのパネルを消すときにのみ通過できる

るキューブをコロコロ転がして、次々と出現するカラフルなパネルを消していく、新感覚のパスルゲーム。同じ色の面が上にくるよう
にキューブを乗せると消える、「ライフパネル」を、時間内に規定数消してステージクリアを目指すそう

決められた数だけ
ライフパネルを消せ

各面が6色に塗り分けられている



ばくふう ま こ べつ
 爆風に巻き込まれた別のサンダー
 れん さ つぎつぎ ばくはつ
 パネルが、連鎖で次々と爆発する

🔴ライフパネルを消すと、同色のサンダーパネルが爆風を巻き起こす

カラーパネルを消すと出現する
サンダーパネルは、同色のライフ
パネルを消すと爆発して爆風を巻
き起こし、周囲1マス内にあるす
べてのパネルを消滅させる。その
とき他の色のサンダーパネルを巻
き込むと、連鎖爆発が発生するぞ

サンダーパネルで
れんさお
連鎖を起こせ！



ゲームを進めていると、マップ上に「カラーパネル」がじわじわ出現する。これはライフパネルと同じく、消さない限り上を通過できない邪魔なパネルだ。ちなみに消し方は、ライフパネルの消去法とまったく同じになっている。

じわじわ出現する
邪魔なカラーパネル



🏠 100ステージ制覇を目指してプレイだ

時間内に決められた数のライフパネルを消して、各ステージをクリアしていくメインモード。ステージは全部で100も用意されているぞ。なお、パネルは6色のキューブを使って消していくことになる

ノーマルモード

じやせき
おほ
定石を覚えよう



じがえ じお
①コ^{じがえ}の字返し、く^{じお}の字落としといったさ
ま^けざま^{かた}な消し方^{じょうせき}の定石^{かいせつ}が解説されるのだ

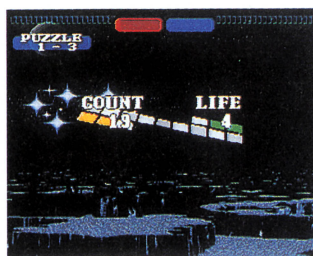
練習モード

ゲームのモードは全部で4種類
もある。まずはそのうちの練習モ
ードで、細かいルールを覚えよう。
れんしゅう

4つのモードで
たの
パズルを楽しむ



よく考えてからキューブを動かそう



🔴キューブを転がせる回数^{ころ}が決められて^{かいすう}いる。それをオーバー^きしてはいけない

決められた移動回数内で、ステーション上のライフパネルをすべて消していく、いわゆる詰め将棋のようなモード。なお、移動前の場所に1マス後戻りさせると、移動回数（すう）が1回戻るようになっている。

パズルモード



🏠 キューブの色が3色
しかないの簡単

イージーモード

難易度が抑えられている初心者
用モード。基本的なルールはノー
マルモードと同じだが、使用する
キューブが3色になっており、パ
ネルを消しやすくなっている。

SFC

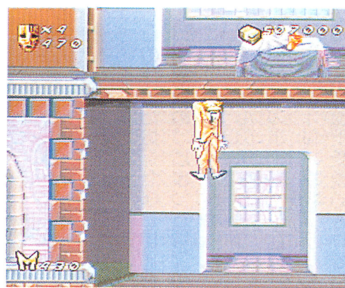
マスク

MASK

ちから
マスクの力で
あく にん
悪人たちから
まち まも
街を守れ!

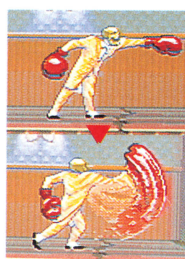
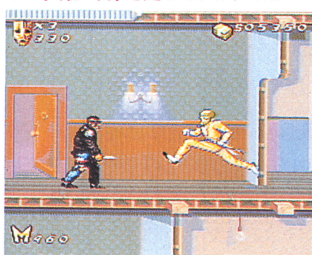
SFC アクション 16M

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 12月27日発売予定 9800円

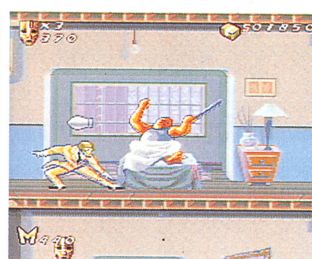


○Bボタンでジャンプ。飛ぶ姿がイカス!

○Rボタンを押しながら移動するとダッシュ。敵の攻撃を走ってかわすのだ



○パンチの連打で強力なアッパーが炸裂!



○主人公のマスクを操って戦う。ライフに注意しながらマップを進んでいこう

映画でおなじみの「MASK」をベースにしたアクションゲームだ。巨大グローブパンチや変身技といったコミカルな攻撃方法を駆使して、街のゴロツキたちをやっつけながら、悪の親玉ドリアンにさらわれたティナを救出しよう!



マシンガン
画面上のすべての敵に大ダメージ。ホルンの数倍の威力を持つ



ホルン
画面上の敵すべてにダメージを与える。ただし威力は低い



ハンマー
巨大な木づちを振り下ろして攻撃する。破壊力が非常に大きい



トルネード
グルグル回転しながら敵に体当たり攻撃を仕掛ける変身技だ

エネルギーを使い変身攻撃だ!
主人公のマスクは、威力の高い変身技をいくつも身につけている。ただし、それらの技を使用するためには、一定量の変身エネルギーを消費しなければならない。

アイテムを取ってピンチから脱出!

エネルギーやライフが少なくなったら、アイテムを取って回復させよう。アイテムは思わぬ場所に隠されていることが多いので、マップを隅々まで探索するように!

現金
取ると得点が加算されるアイテム。無理に取る必要はない

ハート型マスクエネルギー
マスクのライフが1つ増える。必ず取りたい重要なアイテムだ

変身エネルギー
取ると消費した変身エネルギーのポイントが一定量回復する

マスク
マスクの残り人数が1人だけ増える。めったに出現しない

貴重なアイテムは取りづらい場所に設置されている

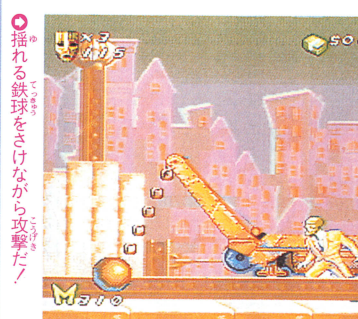


○ナイフを振り回すゴロツキをノックアウト

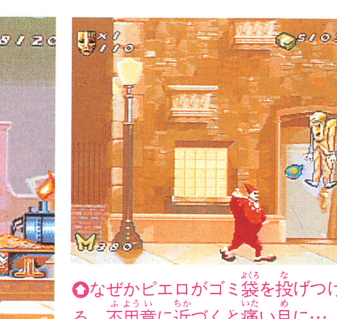


○亀裂の入った床は破壊できる

ドリアンを追ってエッジシティを進む
戦いは犯罪に苦しみ悪夢の街、エッジシティで繰り広げられる。ドリアンの配下の者が、次々とマスクに襲いかかってくるぞ!



○揺れる鉄球をさけながら攻撃だ!



○なぜかビエロがゴミ袋を投げつけてくる。不用意に近づくとうる目に...

エッジシティの通り
アパートを出たマスクは、街の通りを進んでティナが捕らわれているクラブを目指ことになる。しかし、巨大な鉄球をぶら下げた起重機が彼の前に立ち塞がる。

すごろく 銀河戦記

さあ! 始めよう
みんなそろって
すごろくバトル

SFC ボードゲーム
未定

最大5人同時プレイ可
マルチプレイヤー5

ボトムアップ

12月19日発売予定

6980円

敵の星	中立の星	自分の星	宇宙ステーション	帝国	出て来る星(マスは5種類)
敵の星は、 この星に自分の部 下を配備すれば、 占領できる。 敵の支配する星は、 ここでは税金を取 られてしまう。	中立の星は、 この星に自分の部 下を配備すれば、 占領できる。 敵の支配する星は、 ここでは税金を取 られてしまう。	自分の星は、 この星に自分の部 下を配備すれば、 占領できる。 敵の支配する星は、 ここでは税金を取 られてしまう。	宇宙ステーションは、 ここでは税金を取 られてしまう。	帝国は、 ここでは税金を取 られてしまう。	出て来る星は、 この星に自分の部 下を配備すれば、 占領できる。 敵の支配する星は、 ここでは税金を取 られてしまう。



○キャラクターに自分や友達の名前をつけて対戦することも可能

このゲームは、サイコロを振ってコマを進め、止まったマスの指示に従ってプレイが進められていく。タイトルの示すとおり、すごろく形式のボードゲームだ。プレイヤーは、宇宙ステーションで出会う部下を雇い入れていく。サイコロを振ってプレイヤーが中立の星に止まったら、部下を配備し、宇宙に広がる星を、次々と占領していく。占領した星は自分の領土となり、他のプレイヤーから税金を徴収できる。

大銀河を舞台にした
すごろくバトル



○帝国にお金を払えば出世できる。ランクは少尉から大尉までの9段階

出世して部下を増やそう



○このように中立の星には、部下を配備するだけで占領できるぞ

中立の星に部下を配備



○個性豊かなキャラクターたちがプレイヤーのもとに集まってくるぞ

最初に部下を雇おう

「宇宙ステーション」では占領に必要な部下を雇うことができ、さらにたくさん星を占領するには多くの部下が必要になる。「帝国」のマスに止まり、お金を支払うことで出世していくと、より多くの部下をもてるようになる。

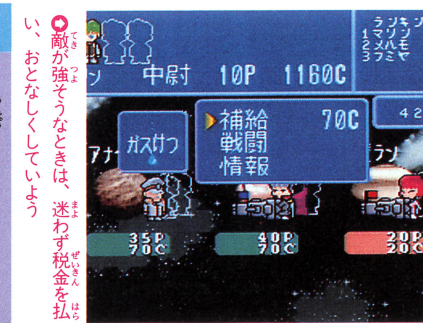
星を占領して仲間を増やそう

宇宙ステーションではほかにもイベントが

宇宙ステーションでは、さまざまなイベントやミニゲームが発生する。海賊船を撃ち落とす「宇宙海賊討伐ゲーム」や、お金をもらえらる「臨時ボーナス」などがある。一方、部下が「武將離反」で裏切ったり、「ストライキ」を起こしたりする、かなり嫌なイベントも発生してしまう。



○敵に勝った場合は通常の半額で部下を買収できるのだ



○敵に勝った場合は通常の半額で部下を買収できるのだ

まだ自分が強くない時や、お金の余裕のある終盤は、おとなしく敵に税金を払っておくのも一つの手段である。払いたくない時は、次に説明するコマンドを選択しよう。

敵に税金を払う

「敵の星」のマスに止まった場合、プレイヤーは「敵に税金を払う」「敵と戦闘をする」の2つの選択肢をせまられる。このときにプレイヤーが行う判断が、このゲームにおける重要な戦略ポイントとなっていくのだ。

敵の占領して仲間を増やそう

「買収」で敵の部下を味方にできるが、戦いの結果や税金を払ったかどうかなどの条件によって買収価格が異なってくる。ちなみに戦いに勝利した時が一番安く。

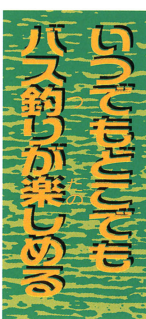
敵の部下を買収する

「戦闘」を選ぶと、敵とのサイコロバトルが待っている。勝てば敵の税金を踏み倒すことができるのだが、負けると通常の1.5倍の税金をとらるので油断は禁物だ。

敵と戦闘をする



○お金のないときは、特に負けるわけにはいかない! 絶対に勝つべし



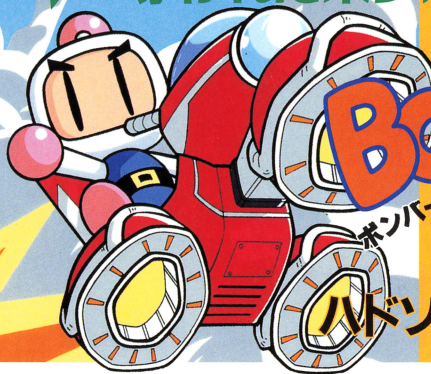
釣り方をマスター

ちくよせん
地区予選に挑戦
ちようせん

アドバイスもある

GB

うば 奪われたボンバーカプセルを奪取して敵をフツ飛ばせ!



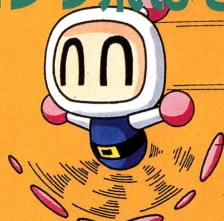
BOMBERMAN GB 3

ハドソン

12月20日発売予定

3980円

13色対応 GB アクション 2M



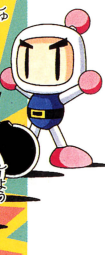
8種類の特珠アイテム

M4	M3	M2	M1	F	L	D	K
モトボンバー4号	モトボンバー3号	モトボンバー2号	モトボンバー1号	フルパワー	ラインボム	ダッシュ	ボムキック
敵の攻撃を2回防ぎ、ダッシュより速く走れる	敵の攻撃を1回防ぎ、ソフトブロックを壊せる	敵の攻撃を1回防ぎ、ハードブロックを飛ばせる	敵からの攻撃を1回だけ、防ぐことができる	爆弾の威力が常にフルパワーの状態に戦える	所持するすべての爆弾を一度に直線状に撃てる	移動するときのスピードが通常よりも速くなる	一度置いた爆弾を、直線上に蹴って敵を攻撃できる

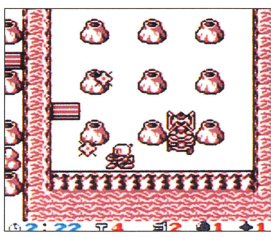


○特殊アイテムを使って、各ステージにあった戦い方が選べるのだ

特殊アイテムを使用して戦い方に变化をつける



○1号〜4号のモトボンバーが勢ぞろいしている。今日はどれで戦おうか?

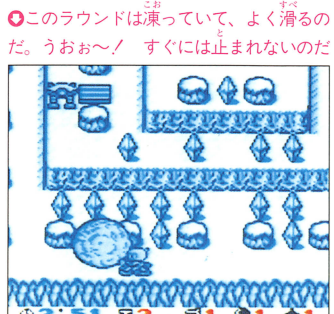


○モトボンバーの中でも最速を誇るモトボンバー4号。誰も俺を追い越すことはできないぜ! フフフ...



○このモトボンバー3号に乗ってれば、邪魔なソフトブロックをぶっ壊すことができるぜ!

モトボンバーは全部で4種類



○このラウンドは凍っていて、よく滑るのだ。うおお〜! すぐには止まれないのだ



○ラウンドのクリア条件を最初にプレイヤーに教えてくれる親切なシステム



○封印されていたデビルボンバーが復活した

ストーリーは、ボンバーマンが奪われた技の源であるボンバーカプセルを取り返し、デビルボンバーを倒すというもの。ステージは地上に3つ、地中に3つ、さらに最深部にデビルステージがあり、全部で7つある。1つのステージを進めるためには6つのラウンドをクリアしなければならないぞ。

7つのステージがある

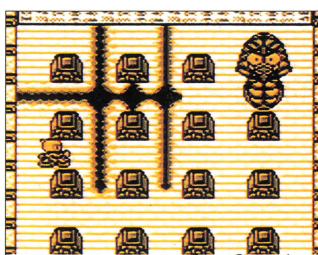


デビルボンバーが待ってるぜ!

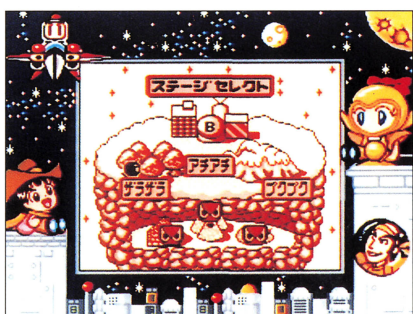


○このステージをクリアすれば、ボンバー星雲に平和が訪れるぞ

○地中の奥深くにあるデビルステージ。このステージに最後の敵がひそんでいる



○各ステージのボスカラを倒せば、ボンバーカプセルを取り返すことができるのだ



○地上のステージをクリアしても下にはさらなるステージがキミを待っているぞ

GB

SNOOPYの

スヌーピー

はじめての
おつかい危険がいっぱい!
ちゃんと1人で
お買物ができるかな?

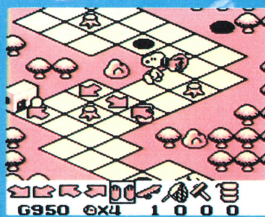
コトブキシステム(ケムコ)

12月21日発売予定 3980円

13色対応 GB	パズル 1M



はやく、はやく



○スヌーピーがマップ上から出て、ゲームオーバーなので次々と指示をしよう

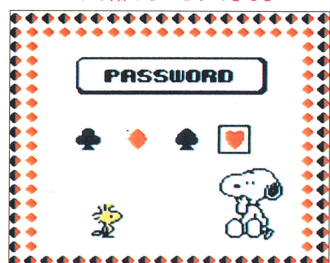


○何をかうのかをしっかりと覚えておかないと、ステージはクリアできないぞ

このゲームはスヌーピーが、チャーリー・ブラウンに頼まれた品物を買ってくるというもので、ステージは全部で45ある。スヌーピーを直接操作することはできない。でも、方向を表す矢印のパネルをマップ上に配置することで、スヌーピーを動かすことができちゃうのだ。この指示パネルやアイテムを使って、アキシレントなどからスヌーピーを守ってあげて、おつかいを成功させるのが目的なのだ。

スヌーピーはパネルで
方向を指示して動かす

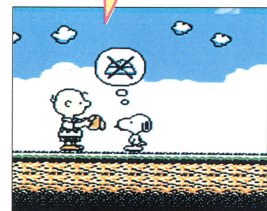
○パスワードを入力すれば、自分の好きなステージから始めることができるよ



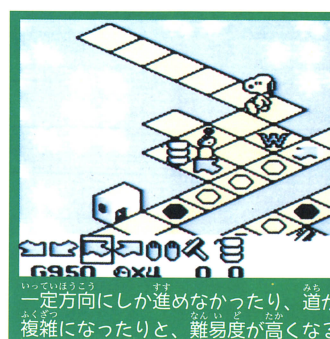
○自分の食べたいものがいっぱいだ。でも、間違わずに頼まれたものだけを買おうね

お・ね・が・い♡

○チャーリー・ブラウンからお買物を頼まれる

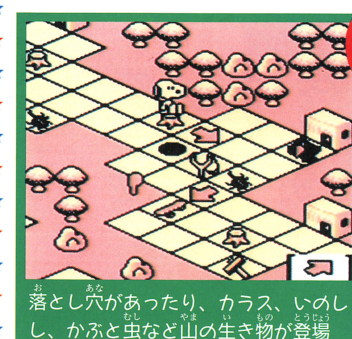
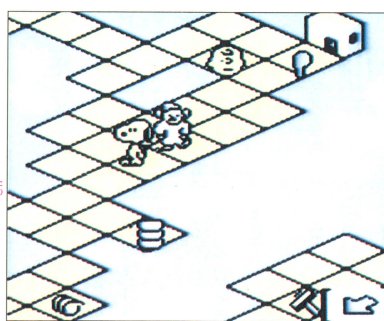
3つの世界で
おつかいをする

スヌーピーがあつかに出掛ける世界は「まちの世界」、やまの世界は「ゆめの世界」、その世界ならではの危険がひしめいているぞ。スヌーピーの行く手をはばむものをキミはすべて排除してあげなければならぬのだ。



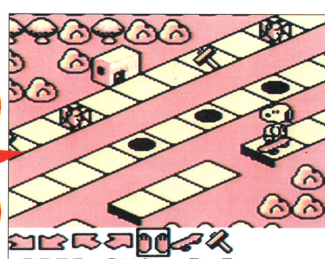
ステージ
37
ゆめの世界

○なんだか、とっても楽しいな。ずっと、このままにいてもいいかな?

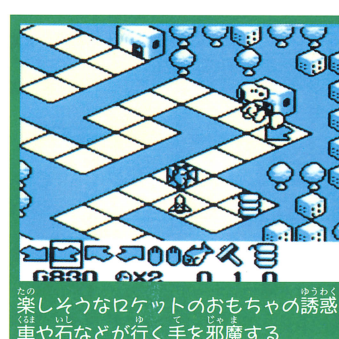


ステージ
18
やまの世界

エッペンスケボーにだって乗のれちゃうのだ

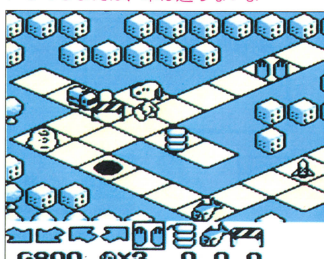


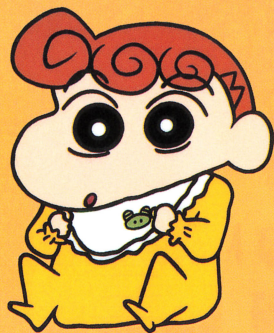
○山の地形はとってもかわいい。でも、これさえあれば、スーイ、スーイなの



ステージ
10
まちの世界

○危なくとも通れないよ。でも、工事中にしてしまえば、車は通らないよ

危険がいっぱい
潜んでいるぞ!

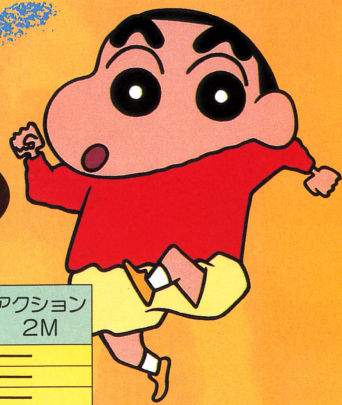


クレヨンしんちゃん

オラのごきげんコレクション

がつ か はつばい よ てい えん
バンダイ 12月20日発売予定 3980円

13色対応 GB	アクション 2M
_____	_____
_____	_____
_____	_____



今までのミニゲームを
1本に半割と凝縮

今まで発売されたGB版「クレヨンしんちゃん」シリーズで評判だった、ミニゲームを収録している。今回収録されているゲームは全部で14本あり、これまでのシリーズをリニアールした10本と、今回新しく作られた4本なのだ。

14種類のゲームを紹介

NEW たけうましんちゃん

たけうまに乗って、障害物や水たまりをジャンプして越え、対戦相手より先にゴールを目指すのだ

NEW しんちゃんのおもちやかたづけ

ちらかったおもちゃを、制限時間内におもちや箱の中に入れていく。途中でシロがジャマしてくるぞ

NEW しんちゃんめいろをあるく

まず時間を自分で決めて、その時間内に迷路を通してゴールへ向かうのだ。5回中3回成功すればゲームクリア

NEW ほしものパニック

しんちゃんを左右に動かして、2階から落ちてくる洗濯物を持っているカゴでキャッチする

だるまんがごろんだ

だるまんがごろんだの音が終わるまで、Aボタンを連打してゴールまで進んでいく。鬼に見つかったら終わり

さんりんしやレース

さんりんしやに乗って、コース上にある砂場や落とし穴をうまくよけてゴールを目指すレース

サッカー

さながらサッカーのPK戦だ。ボールを蹴る側と守る側が交互に蹴って、先に3点を取った方が勝ち

アスレチックたいがい

ハードルを飛び越えたり、池を泳いだりして対戦相手より先にゴールすればゲームクリア

ものまねおゆうぎ

友だちの踊りを見て、画面の下にある4つの踊りのポーズを、踊った順番に選んでまねして踊っていく

ハイクレさがし

上半身だけ隠された3人の中から、水着を着たおねーさんを探すゲーム。5回中3回当たればクリア

ほんやかたづけ

散らかった本を番号順に拾って、机に置くゲームクリア。ただし、拾ったものをジャマするヤツもいるぞ

えさがし

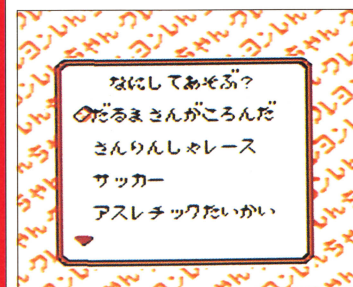
右にある数枚の絵から、左側と同じ絵を選んでいく。絵は徐々に出てくるようになっていて、当てるのは難しいぞ

ふきふきおそじ

制限時間内に決められた範囲の掃除をする。掃除中はあと戻りできず、掃除のじやまをするキャラも出てくる

おすべのジャンプ

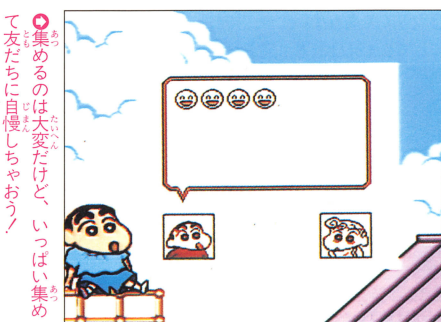
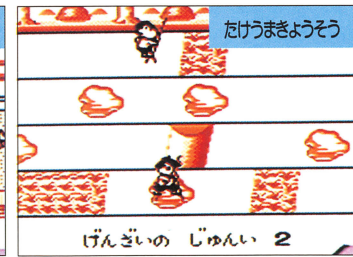
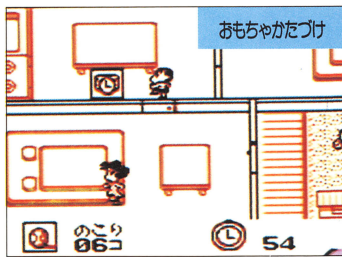
シロのお手本を見てから、すべり台からジャンプして、しんちゃんのぬいぐるみをキャッチする



好きなゲームを選べるモードもあるのだ

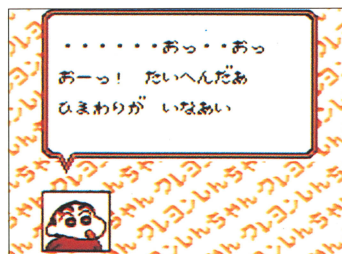


●落ちてくる速さは洗濯物によって違うのだ。●何通りかの迷路が用意されているぞ。自分1つばかり見ているとほかの間に合わないぞ のカン信じて突き進むのだ!



●集めるのは大変だけど、いっぱい集めて友だちに自慢しちゃおう!

これがよい子
スタンプだ!!



●いなくなっちゃった、しんちゃんの妹ひまわりちゃんを探すストーリーだ

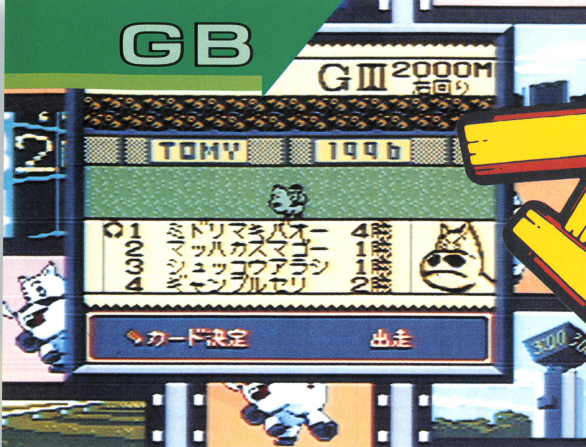
このゲームは、ミニゲーム単体で遊ぶだけではない。ストーリーモードでは、しんちゃんが町を歩き回り、そこにあるミニゲームを1つずつクリアしながら進むシステムになっている。そして、このストーリーモードには、よい子スタンプというものがある。ゲームをプレイして1番になったり、よい点数を出すともらえるものなので、たくさん集めて記録を残そう。

ストーリーモードで
スタンプを集めよう!

GB

G III 2000M
5000回

TOMY 1996



みどりの マキパオ

きょうそう ば
ハナタレ競走馬が
ターフを
ばくそう
爆走する!!

がっ か はつばい よ てい えん
トミー 12月20日発売予定 3900円

13色対応 GB アクション 2M



レース

○レース中はマキパオの体力に気をつけよう。レース中使えるカードは2枚まで

○ここでしっかり鍛えることができれば、レースに勝つことも夢じゃないぞ!



トレーニング

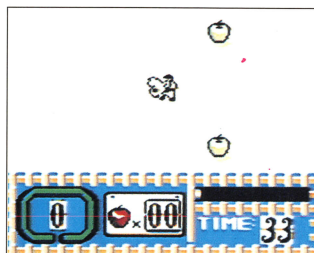
はこだてやまでは ダートと飛越が
きたえられるんだよね とらにい



○小さい頃は犬のようだったマキパオ。競走馬になる夢をかなえようとしている

マンガやアニメで大人気の『みどりのマキパオ』。主人公マキパオを鍛え上げ、ライバルに勝つて競走馬の頂点に立つのが目的のアクションゲーム。『マキパオ』を一流にするため、トレーニングで体力をつけたり、レースでは逆転アイテムのスタリオンカードでマキパオを優勝に導くのだ。

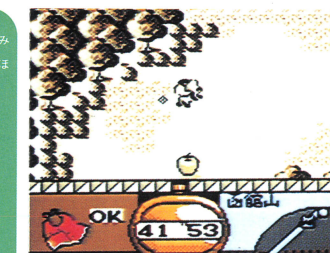
マキパオを一人前の競走馬にするのだ!!



○ここでは、体力を消耗するので回復するリンゴを取りながら、走っていく

ができれば、スタミナが上がるぞ。

美浦トレーニングセンター



○マキパオにムチをびしびし入れて、時間内に山の頂上までたどりつけ!

函館山の頂上まで決められた時間内に駆けのぼることが目的。成功すれば、ダートの能力が上がるぞ。また、途中に落ちている馬服を拾えば、根性の能力が上がる。

函館山

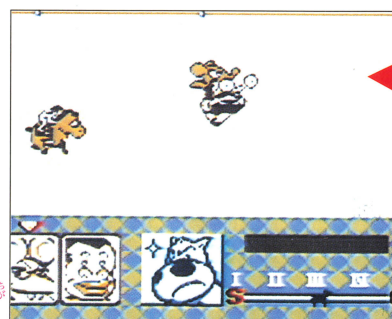
マキパオをトレーニングできるところは2カ所あって、山を登るコースやトレーニングセンターのコースを走らせられる。この2カ所では、それぞれ別の能力を上げることができるぞ。

トレーニングでマキパオを鍛える

リンゴ	カンスケ	マサトラ	チュウベエ	マキパオ
マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード
マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード
マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード
マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード
マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード
マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード
マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード
マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード	マキパオの体力がフルに回復して落馬しなくなるカード

レース中に使えるカード

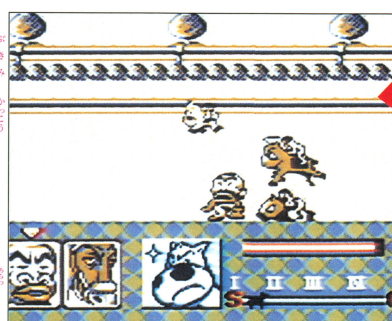
○カードによって、グラフィックが違ってくる。これはチュウベエカードを使ったとき



レースの勝敗を左右するといつても過言ではないのが、スタリオンカードの効果。このカードは

カードを使って有利に走るレースモード

○不気味な格好をしたマサトラが現れ、落馬させる。こんなのがいたら、ねえ...



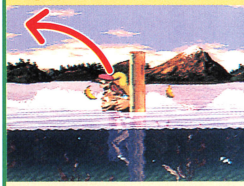
マサトラカード

レース中に使うことで、いろいろな効果を発揮するのだ。全部で10種類のカードがあり、使ったときのビジュアルもそれぞれ違ってくる。また、カードはトレーニング終了後、レースで上位入賞することで、もらうことができるのだ。

「スーパードンキーコング3」で、ゴールの 直前に行けるワープポイントが大量発見！

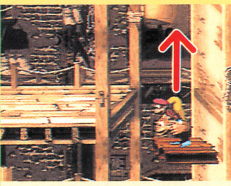
ちょう 超 ワープ技術

ながれにさからえ



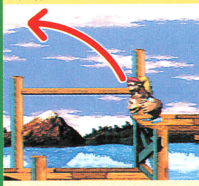
最初のクイの上に乗れ、左上にディクシーを投げよう

シャッターをかけぬけろ



この足場に乗れ、真上にディクシーを投げるとワープする

湖のほとり



矢印のようにディクシーを投げるとワープできる

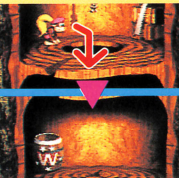
ゴール直前までワープできる隠しバレルが大量に見つかった。エリア1やエリア2の各コースの前半で、なにもない特定の場所へ進むと、「W」と書かれた隠しバレルが出現して、自動的に自キャラがその中に入ってしまう。このあと、ゴール直前に同じバレルが出現し、中から自キャラが飛び出して、すぐにゴールすることができるのだ。なお、各コースにある隠しバレルの入り方は、左と下の写真で示したとおりだ。

リバーサイド レース



池の手前で、ジャンプしてディクシーを投げる。そしてディンキーがハチにぶつかったら、ディクシーのポニーテールスピンを使おう

タルのシールド



木の中で十字ボタンの左を押しながら落ちる

こわがりエリー



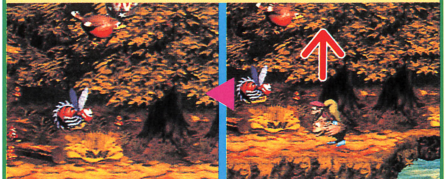
最初の足場で、真上にディクシーを投げよう

スリッ スリッ



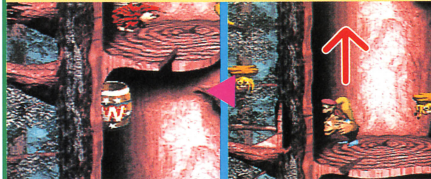
最初の小屋の上でディクシーを左上に投げる

おりこうエリー



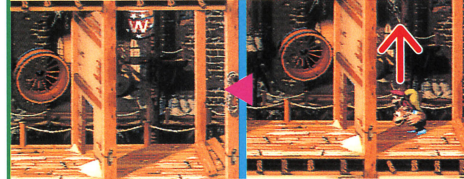
「K」のパネルの右側に行き、ジャンプしながら真上にディクシーを投げると隠しバレルでワープできる

ジャンピング スパイダー



スタート地点の右側にある木の中に入り、右の写真の位置でジャンプしながら真上にディクシーを投げよう

スクイール ホイール



最初のシャッターの右側で、ディクシーを真上に投げると隠しバレルに入り、ゴール直前にワープする



ワープで楽々ゴール！

スーパードンキーコング3

北海道／石橋左近クン



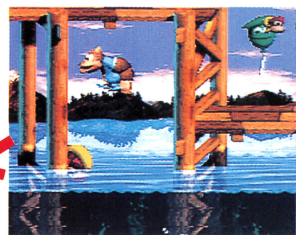
好きなだけライフを増やせる スーパードンキーコング3

鳥取県/シャイレントクン

最初のコースで、好きなだけ残りライフ数を増やせる技だ。

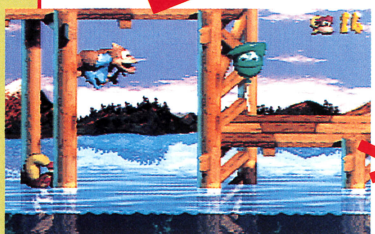
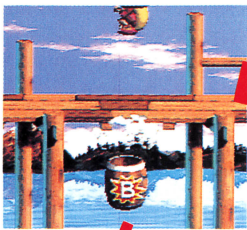
エリア1の「湖のほとり」のコースで、2番めのボーナスバレルがある場所まで進む。この右側には、見えないライフバールンがあるので、これを取って2UPする。そのあとボーナスステージへ入り、コースに戻るとまたバールンを取ることが出来るのだ。これを繰り返せば、残りライフ数を99まで増やすことができるぞ。ちなみに、もっと効率よく残りライフ数を増やしたいなら、下に示した場所のライフバールンを取ってから、ボーナスステージに入ればいい。

「湖のほとり」で



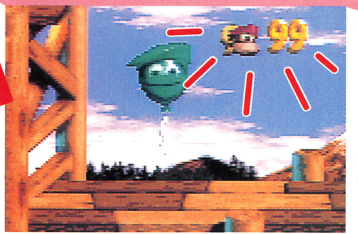
○なにもないこの場所でジャンプすると、緑のライフバールンを取れる

○左側にあるバレルに入り、ボーナスステージに行く



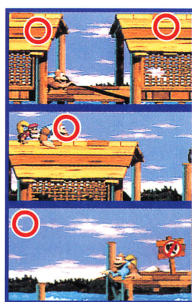
○ボーナスステージから戻ると、またライフバールンを取ることができるのだ

99まで増やせ!



○繰り返し残りライフ数を増やし、クリアに挑戦しよう

ライフバールンのありか



「湖のほとり」には、ほかに左の写真の○印の位置にライフバールンがある。写真の場所は、上から順にスタート地点、コンティニューバレルの左側、ゴール直前だ



鉱石を確実に入手 ワンダープロジェクトJ2

京都府/谷川雄亮クン

まず、ジョゼットがツルハシの使い方を覚えて、一本橋を渡るようになったら、プロトン採掘場でアルバイトをする。次に、採掘場の地下4階へ行き、最初の十字路を右、次の曲がり角を左へ進む。そして、一本橋を渡って右へ進んだ場所にいる、3匹のモンスターをツルハシで倒す。そのあと、2匹めのモンスターがいたあたりの地面をツルハシで掘ろう。すると、必ずプロトン鉱石が出てくるのだ。しかも、掘るたびに鉱石が連続で出てくるぞ。

さあ働くぞ!

○地下4階で右、左と進んで一本橋を渡ろう



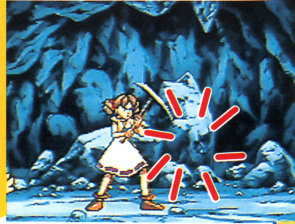
○採掘場は、掘り出したプロトン鉱石の数だけお金を稼げるぞ

○2匹めのモンスターの下の地面からは、必ず鉱石が出るぞ



○飛んでいるモンスターは、タイミングよくツルハシを当てて倒す

ザクザクですネ

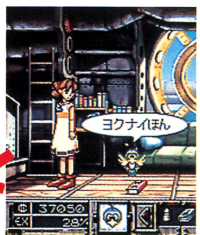


お話でお金を増殖 ワンダープロジェクトJ2

千葉県/中山佳之クン

ジョゼットが本を読むようになったら、「ヨクナイほん」を何度も読ませよう。すると、ジョゼットが考えた、お話アドベンチャーをプレイできる。これは、プレイヤーがYESかNOで答えて、話を進めていくゲームだ。このお話上で敵を倒してお金を入手すると、なぜか実際の所持金も増えるぞ。このあと最後のボスから逃げてお話を途中で終わらせれば、何回でもお話アドベンチャーを繰り返すことができるので、いくらでもお金を増やせるのだ。

○ジョゼット作のお話アドベンチャーが始まる。お話を進めて、途中に出てくる敵を倒すのだ

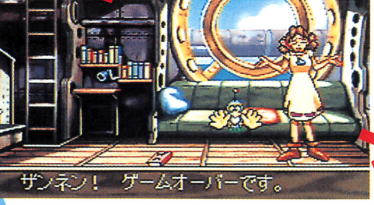


○「ヨクナイほん」を何度も読ませる。すると...

○敵を倒して入手したお金は、なんと所持金に加算されるのだ!



お話終了



○最後のボスとは戦わないようにして、お話を途中でやめよう。ちなみに、最後のボスと戦うとお話が最後まで進み、一度とできなくなるぞ

増えている!



イベントをやり返す

奈良県／松下慎次くん

スロットマシンなどのイベントをやり返して、ゲームを有利に進めることができる技だ。

スロットマシンを回したとき、結果が気に入らなかつたら、次の人に順番が移るまえにリセットしよう。そのあと、同じデュータを選んでゲームを再開すると、サイコロの目は前回と変わらないので、必ず同じイベントのマスに止まる。このとき、スロットマシンを回すと結果が変わることがあるのだ。この手順を繰り返せば、必ずいい結果にできるぞ。また、この技はピンチカードでも利用できる。その場合は右下で示したようにしよう。



○せっかくスロットに止まったのに、これではちょっと。こんなときは…

○いったんリセットして、同じデータを選んでゲームを再開しよう

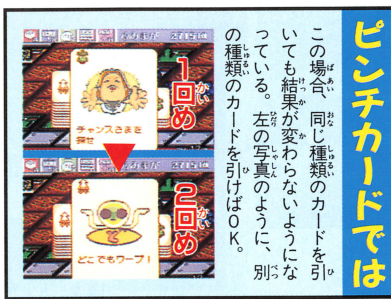


○またまた、スロットのマスに止まった。今度はどうかな？

今度はラッキー♡



○2フロア獲得とは、かなりのお得。繰り返せば、もっと得するかも



ピンチカードでは

この場合、同じ種類のカードを引いても結果が変わらないようになっている。左の写真のように、別の種類のカードを引けばOK。



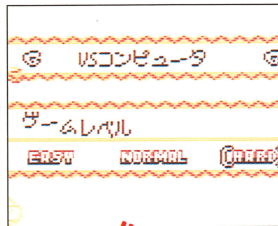
さらに難易度を上げよう

東京都／鈴木規康くん

HARDよりも難しいゲームレベルでプレイできる技だ。

まず1Pでゲームを始めて、VSCコンピュータのニューゲームを選ぶ。そして、ゲームレベルの設定画面で「HARD」にカーソルを合わせたら、十字ボタンの上とセレクトを押しながら決定しよう。するとSPHARDというゲームレベルでプレイできるのだ。ちなみにこれは、敵の降らせてくるおじやまパネルの量がとても多いうえ、パネルのせり上がるスピードも速い、超上級者向けレベルだぞ。

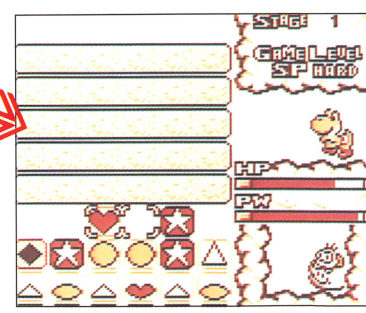
○この設定画面で「HARD」にカーソルを合わせて右のように入力



十字ボタンの上とセレクトを押しながら、決定する



○すると、右上に表示されているゲームレベルがSPHARDになった



○おじやまパネルがこんなにいっぱい。初心者では歯が立たない難しさだ



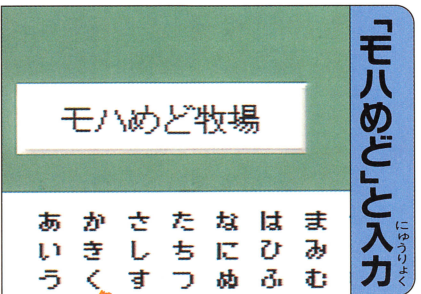
特別な牧場名

長野県／征矢大くん

ダービースタリオン96

まず「最初から」を選んだら、牧場名を決定する画面で「モハめど」と入力しよう。すると、所持金が100億1500万円という特別な牧場でプレイできるようになる。そのうえゲームを終了させると、すぐにエンディングを見ることができるようだ。ただし、ゲーム開始1年目の4月中に所持金を100億円未満にしないと、5月に入ってから税金として50億10万円が徴収されてしまう。また、この牧場で育てた馬は、フリーダースカップに登録することができない。

○最初から始めて、牧場名を決定する画面で右のように命名しよう

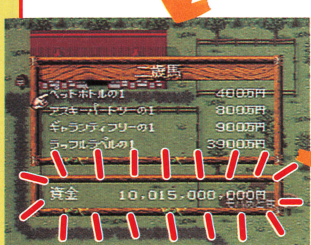


「モハめど」と入力

エンディングも見られる



○ゲームを終了すれば、いつでも見ることができるよう



○すると、100億1500万円を持った状態でゲームが始まるのだ



わざとひこ
技のMiniサポート

右の技に登場したたいまのまおうで、経験値を稼ぐ方法を紹介します。たいまのまおうを倒してから、手に入った「いんろう」を捨てると、倒したはずのたいまのまおうが復活し、再び戦うことができます。これを繰り返せば、

たいまのまおうで経験値稼ぎ
ウィザードリィ外伝Ⅳ「胎魔の鼓動」

数十万という総戦績を短時間で稼げるのです。この方法で「リルガミン」にいる強敵に備えるというです。ただし、たいまのまおうのマヒ攻撃で、自キャラが動けなくなる恐れがあります。そこで、マツやバマツを使ってパーティ全員のアーマークラスを下げておきましょう。マヒの攻撃を受ける確率がかなり低くなります。



○たいまのまおうは、「いんろう」を捨てれば何度でも登場しますよ

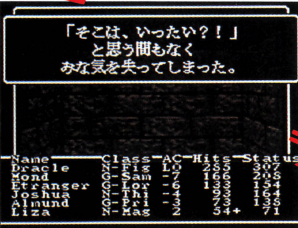


○マツやバマツを使って、敵の攻撃を当たらなくするといいでしょう

○たいまのまおうを倒して、手に入れた「いんろう」を城に持ち帰ったぞ



古の洞くつで、1Bの北007東015の地点へ行く



○左の場所に行ったら、突然パーティに異常事態発生! いったいこれは...

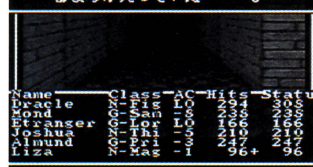
ここはどこ?



○一行がたどり着いたのは「カント寺院」という場所

Dragon's Cave

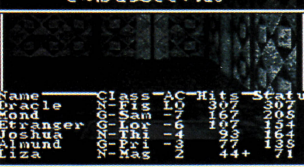
この奥に何かとんでもない物があるという話だが、洞窟の中はシーンと静まりかえっていた...



○「こちらには、Sanctuary」をクリアすると入れるようになるぞ

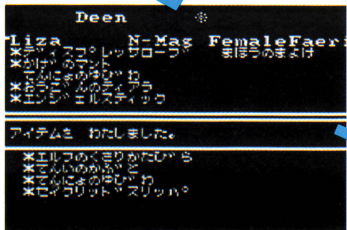
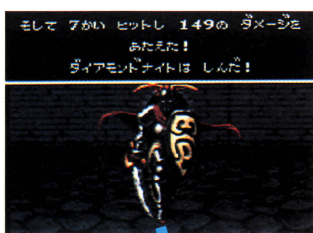
Sanctuary

内陣はすでに聖ならざる者に汚され、人以外の何者かの力によってその形を変えていた。



○さらにカント寺院から出てみると、そこは「リルガミン」だった!

○ダイヤモンドナイトを倒した! このあと、「まほうのまよけ」が手に入る



○別のキャラに渡して、パーティが「まほうのまよけ」を持っていない状態にしよう

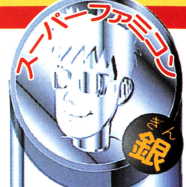
上のウル技で紹介した「Dragon's Cave」に入り、4Bの北001、東011の地点に行く。ここにある像を調べると、ダイヤモンドナイトとの戦いになり、勝つと「まほうのまよけ」が手に入る。このアイテムをパーティのメンバー以外のキャラに渡したあと、もう一度像を調べよう。すると、再びダイヤモンドナイトが出現して倒すと「まほうのまよけ」が手に入るのだ。これは何度でも繰り返すことができるぞ。なおこのアイテムは、装備したキャラのアーマークラスを6下げて、HPを回復させる効果を持つ。



増える増える

○像を調べると、再びダイヤモンドナイトが出現する

○繰り返した結果、こんなに集まった



隠しダンジョン発見
ウィザードリィ外伝Ⅳ「胎魔の鼓動」
京都府/ドワーギルハンタークン



「まほうのまよけ」を増殖
ウィザードリィ外伝Ⅳ「胎魔の鼓動」
京都府/ドワーギルハンタークン

超ウルトラ技

この号のウルトラ技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時(0222-213-7535)にお願いします。

きゅう舎名を、
「わにさん」と入力

残念でした。ハズレです。さっさとリセットした方が良いでしょう。

○何かいझेなんだ？ このあととは通常どおりにゲームが進むのだ

○そのうえメーカー名の画面に戻っちゃった。オーマイガッ！

hector
Playing Interface

きゅう舎名を、
「さらぶり」と入力

私達はそんな人と仕事をしたいがありません！

○ええ！ いきなりそんなこと言われても。いったいなにが悪いと言うのだ

スーパーファミコン
残念な名前2連発
サラブレッドフリーダーⅢ
東京都二宮誠クン

ニンテンドウ64
オシリが回転
ウェーブレース64
岐阜県/ゲゲモフスキクン

まず、タイムアタックをアープで始める。そしてMAXパワーになったら、AとRを押しながら、3Dスティックを右または左に倒し続けよう。マシンの回転とともに、なぜかアープのオシリの部分も回り出すぞ。

オシリがや

MAX POW

○マシンが回転を始めると、デブのオシリも回転するのだ

超ウルトラ技大募集！

●技のランクと賞金・賞品●	
金コイン	ファミマガ64 1万円+特製記念品
銀コイン	ファミマガ64 5千円+特製記念品
銅コイン	ファミマガ64 3千円+特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前(フリガナ)、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってきた人の技を採用している。ちなみに新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくので、シトリ投稿するべし！ 待ってるよ。

FAXの場合は
24時間OK!!

FAX番号
022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円 9/8/00-□□

☆ハガキの書き方☆
〒111-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
ファミマガ64編集部

↑うら

「マリオカート64」でバリバリ飛ばそうとしているキミに朗報
『マリオカート64』のウル技を12月末までに送ってくれば、採用された人に通常の2倍の賞金をあげちゃうぞ。技を見つけたらすぐに、上のあて先まで送ってくれ！

○対戦が楽しい『マリオカート64』人と差がつくウル技を見つけたら

激走募集
「マリオカート64」のウル技求ム!!

まず第3章で、マイクフの家にあるジュークボックスを使うようになるまでゲームを進める。そして、ジャパニーズの音楽を「カリー」に録音して、マロー博士に聴かせよう。すると、博士は「こってりドリンク」で体力を回復してくれるぞ。

○喜ぶ博士が「こってりドリンク」で体力を回復してくれる

この「こってりドリンク」を飲んだら、元気になれるぞ！

スーパーファミコン
音楽で体力回復
マウエラス
「もうひとつの宝島」
神奈川県/ハニワケ原クン

まず、那形影虎などの、サイクロンフラッチが使えるキャラでゲームを始める。そして、試合中に敵が仰向けに倒れたらサイクロンフラッチをきめて、Bを連打しよう。すると、敵にサイクロンフラッチを返されても、連続でサイクロンフラッチがきまるのだ。

脱出不可能

○Bを連打するとサイクロンフラッチが返されても...

ガチッ

○再びきまる。繰り返せばギブアップで勝てるぞ

スーパーファミコン
必殺のきめ技
実況パワフルプロレスリング'96
熊本県/ゴビラッブクン

○Bを連打するとサイクロンフラッチが返されても...

毎週土曜日

発売前

「ファミマガLand」は、発売前の人気ゲームが好きなだけ遊べるスゴイ施設！毎週土曜日の12時～6時まで開場。入場無料だ。そのアンケートで得たゲームの感想は、「ファミマガWeekly」のレビューコーナー「フェアジャッジメント」に反映されるぞ。



でできる!!

■交通機関

- JR (京葉線・武蔵野線)・営団地下鉄(有楽町線)
- 臨海副都心線/新木場駅下車
- 路線バス 夢01系統
- 錦糸町駅(JR) ~新木場駅(約35分) (日曜・祝日のみ、毎時1~3本運行)
- 木11甲系統 東陽町駅(営団地下鉄) ~新木場駅(約20分、毎時3~5本運行)



ファミマガLand

毎週日曜日は
じっくり
プレイの
会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ! 「ファミマガWeekly」に綴り込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことでカンタンに登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。

12/14・15ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト (12/27~1/9発売予定ソフトが対象)

- スーパーファミコン最新作
- マスク/ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/アクション
 - 実戦パチスロ必勝法! TWIN/サミー工業/テーブル
 - ニチツコレクション2/日本物産/テーブル
 - ドラゴンナイト4/バンプレスト/シミュレーション
- ゲームボーイ最新作
- スーパーチャイニーズファイターGB/カルチャプレス/格闘アクション
 - テトリス プラス/ジャレコ/パズル
 - 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件/バンダイ/アドベンチャー
- プレイステーション最新作
- さゆーぽんく/アクティビジョン/パズル/アクション
 - BLOODY BRIDE いまどきのパンパイア/アドバス/シミュレーション
 - マイティヒット~Mighty Hits~/アルトロン/シューティング
 - グリッド ランナー/ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/アクション
 - 大航海時代II/光栄/シミュレーション
 - Virtual Gallop 馬手運~南井亮巳~/サン電子(サンソフト)/アクション
 - BASTARD!!~悪なる神々の器~/集英社/セガバスタード/制作委員会
 - 闘神伝3/タカラ/格闘アクション
 - 新スーパーロボット大戦/バンプレスト/シミュレーション
 - スター・ウォーズ レベルアサルト2/BPS/シューティング
- サターン最新作
- グリッド ランナー/ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/アクション
 - 水戸黄伝・天命の響い/光栄/シミュレーション
 - 実戦パチスロ必勝法! 4/サミー工業/テーブル
 - 人達人間ハカイター ラストジャッジメント/セガ/シューティング
 - SEGA AGES/『鷹下にイチャダマール/セガ/ETC』
 - テラ ファンタスティカ/セガ/シミュレーション
 - 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX/ハドソン/アドベンチャー
 - タクラマカン~敦煌傳奇~/パトラ/パズル
 - ゲググの魂太郎 幻夜怪奇譚/バンダイ/アドベンチャー
 - テトリス/BDPS/パズル
 - ファイターズプロレスリング6 MEN SCRAMBLE/ヒューマン/スポーツ
- ※プレイ可能ソフトは、変更の可能性あります。

明日は

『ドラゴンナイト4』
がプレイ
できる!!

12/21・22ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト (1/10~1/16発売予定ソフトが対象)

- スーパーファミコン最新作
- アルカノイド-Doh It Again-/タイトー/アクション
- プレイステーション最新作
- ルパン三世 カリオストロの城~再開-/アスミック/アドベンチャー
 - シティブラボー! ~City Bravo!~/アルトロン/シミュレーション
 - 同級生麻雀/アロマ(ユーメディア)/テーブル
 - スボット ゴーストハリウッド/ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/アクション
 - もうぢや/ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/パズル
 - サンブラス エクストリームテニス/ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/テニス
 - リアルバウト熊狼伝説/SNK/格闘アクション
 - RacinGroovy/サミー工業/スポーツ
 - レイストーム/タイトー/シューティング
- サターン最新作
- ロードランナー エクストラ/パトラ/パズル
 - WING OVER/ビクターインタラクティブソフトウェア(バック インソフト)/シューティング
 - 一発逆転~キャンブルキング伝説~/プランニングオフィスワダ(POW)/テーブル
 - SUPER CASINO SPECIAL/コナツジャパンエンターテインメント/テーブル
 - ロードランナー エクストラ/パトラ/パズル
 - ファンキーヘッドボクサーズ/吉本興行/スポーツ
 - 天外魔境 第四の黙示録/ハドソン/RPG
- ※プレイ可能ソフトは、変更の可能性あります。

ゲーム、プレイしほうだい

全機種対応
TVゲーム誌

週刊

ファミマガ
Weekly

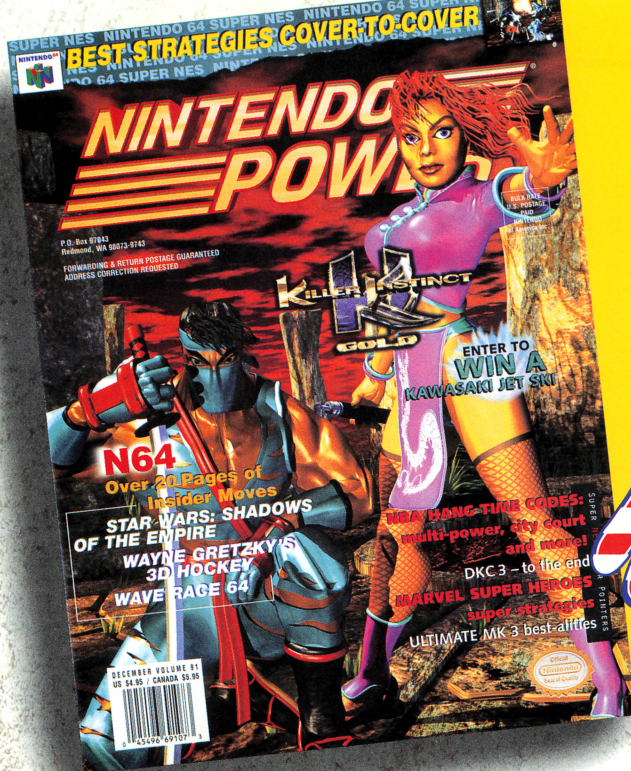
最新号 本日発売!!

次号(12月20日発売)予告

- どこよりも速く! どこよりも正確! 『ストリートファイターIII』(アーケード) 他
- 週刊ゲーム誌の常識を破る! 超攻略『ドラゴンクエストIII』(SFC) 『ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー』(SFC) 他
- 大好評の連載コーナー! 「ブルーランド島通信」 他

お問い合わせ…(03)3573-8635 ファミマガWeekly事務局まで

(休日を除く月~金曜日の午後4時~6時まで受け付け)



「NINTENDO POWER」誌から
ぜっこうちよう じょうほう とど
絶好調のアメリカN64情報をお届け!

USA ホットライ

アメリカでは年内に発売されるタイトルが目白押し。
その中から『スターウォーズ』と『キラー・インスティ
ンクト・ゴールド』の新着画面を紹介する

クリスマス休暇に向けて N64人気はますます加熱する

アメリカでN64がこの9月に発
売されて以来、このマシンに對
する評価はどんどん高くなるばかり
である。それを受けて、北米での
N64販売割り当て台数は大幅に増
えそうである。もともとこの計画で
はクリスマスまでに50万台近くの
N64本体が供給される予定であ
ったが、日本での増産がこの倍以上

の供給を可能にすると思われる。
現在、NOA（ニンテンドウ・オ
ブ・アメリカ）はクリスマス休
暇に向けて、120万台のN64を出荷す
る意向である。しかし現実にはこれ
でも小売店の注文に追いつかない
くらいなのだ。実際、N64本体の
注文は200万台に迫る勢いなのであ
る。新年早々にはさらに100万台が



○『ウェイン・グレッズキーズ・3Dホッケー』は
アメリカで人気の高いアイスホッケーゲーム



○アーケード版が人気の『クルージンUSA』。こ
のようなタイトルが年内に発売される予定

アメリカで年内に発売される 予定のN64タイトル

11/15	ウェイン・グレッズキーズ ・3Dホッケー	ウィリアムス
11/15	モータル・コンバット ・トリロジー	ウィリアムス
11/25	キラー・インスティンクト ・ゴールド	NOA
12/2	スターウォーズ	NOA
12/2	クルージンUSA	NOA

アメリカに向けて出荷される予定
もあるほどだ。
アメリカでのN64の人気は予想
以上に盛り上がりつつあるようだ。
これは左のカレンダーにもあると
おり、アメリカで年内に手に入れ
ることのできるソフトの充実ぶり
によるところが大きいのだろう。
年内にファンが手にできるタイ
トル数は、日本に遊べないものを含
む日本。(ファミマガ64編集部)

**N64発売日は
まるでフェスティバル!**
下の写真はN64発売日、ジョー
ジア州にあるトイザらスでのシー
ンである。多くのゲームファン
の夢であったN64は、発売後3日
間で35万台を完売し、とりあえ
ず大きな成功を収めたといえる。事
実この数字は、去年セガサターン
が32週で、ソニープレイステー
ションが13週かかって販売した台数
と同じなのだ。

(ファミマガ64編集部)

○N64発売当日は、やっぱりこんな行列が各地で見られたらしい



○N64キャップにN64トレーナーと、
気合の入ったファンがいっぱい!

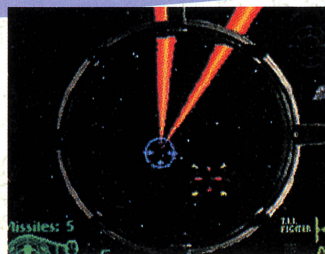




ゲームのシナリオやプロットが
ろくなものでないとしたら、N64
の優秀なスベックによる美しいグ
ラフィックも、死んだネズミほど
の価値もないわけだ。しかしこの
『スターウォーズ』シミュレーション
「スターウォーズ」は、その
グラフィックにふさわしいプロッ
トを用意している。
「帝国の逆襲」で見たように、帝
国の皇帝はダース・ベイダーに命
じて、ルーク・スカイウォーカー
をフォースの暗黒側に呼び寄せよ
うと企んでいる。しかしそれに対
して、犯罪集団ブラック・サン
のリーダーであるプリンス・シゾー
ルは、ルークを殺してダース・ベ
イダーに恥をかかせ失脚させよう
としている。そうすることによっ
て、皇帝の右腕であるベイダーの
地位を奪うことができるからだ。
そこでレイア姫は、ダッシュ・
レンダー（ゲームの主人公）を利
用する。ダッシュはルークを守る
用心棒を頼まれ、カーボンに閉じ

「ダッシュ・レンダー」を中心に新しい物語が展開 「スターウォーズ」by NOA

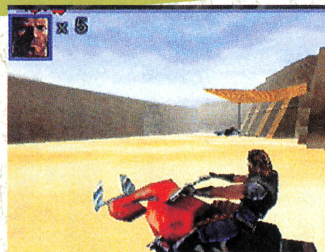
「パイロット」ステージ



〇〇「アウトライダー」と呼ばれる宇宙船
などに乗り込んでの戦闘ステージ

このゲームのストーリーは、映
画3部作の「帝国の逆襲」と「ジ
エダイの復讐」の間の話である。
ストーリー自体がとても複雑なも
のになっているようで、ゲームも
アクションだけでなく、アドベン
チャー的な要素を多く取り入れて
いるようだ。今のところ日本での
発売は微妙なのだが…。
(ファミマカ64編集部)

「コマンダー」ステージ



〇〇惑星上では白兵戦になる「コマンダー」
ステージになる。スピダーバイクも登場

ダッシュ・DASH レンダー

密輸業者でおたすね者のダ
ッシュ・レンダー。やはり
密輸業者である友だちのハ
ン・ソロとは、相通する何
かがある。彼は乱暴で無愛
想な外見の下に、黄金
の心を隠している。彼は
軽物資輸送機である
「アウトライダー」に
乗り込み、小規模な密
輸で生計を立て
ている。ブラッ
ク・サンと戦う
のはやっぱり金
が目当てなのか



ボバ・フェット BOBA FETT

「スターウォーズ」3部作の中でも重
要なポジションにいるボバ・フェ
ット。古ぼけた戦闘服を着ていて、人
物については謎に包まれている。ゲ
ーム内で彼に会う機会は、そうはな
いであろう。しかし彼の陰謀が、こ
のゲームの重要なプロットとなっ
ていることは事実。クライマックスシ
ーンでの彼との対決は、非常に印象
的なものになるであろう



まじでゴージャス!!

コンボを決めた一瞬が? 画面はまぶしい光につつまれている



これはトレーニングモードの画面。コマンド入力が表示されている



すばやい連続攻撃で敵のバランスを崩すのだ



(ファミマガ64編集部)

この号が発売されているころには、アメリカではこのゲームがリリースされていて多くのファンをとりこにしているはず。日本では発売予定がないタイトル。ファンからするとやましいかぎり。

このゲームについて一番多い質問は「何が新しいか」である。最もはつきりしているのは、グラフィック面の拡充だろう。闘技場は3Dで表現されていて、今までの『キラー・インスティンクト』にはなかった空中カメラが使えるようになったのだ。これによりこの人のファイターが離れているときはズームアウトし、ウルトラコンボを決める瞬間には思いっきりズームインするなどということが可能になった。空中カメラは各闘技場で一番良いビューを、プレイヤーに提供してくれるのだ。

オリジナルよりもずっと奥の深いものに『キラー・インスティンクト』の『ロー・ランナー64』



キャラクターの選択画面でプロフィール表示

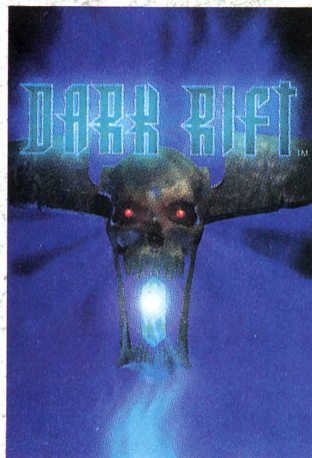
見た目も新しい3D迷路が舞台となる『ロー・ランナー64』

ファンタジックな要素を含む格闘ゲームが『ダーク・リフト』

宇宙を舞台にするようなものすごい爆発が起こり、『ダーク・リフト』の闘いが始まった。今まで謎だった『ダーク・リフト』とは、ファンタジー的なファイターが登場する格闘ゲームと判明したのだ。このゲームの特徴は、毎秒60フレームで動く流れるようなアニメーションと、さまざまなライティングの演出によるグラフィックである。光と影と霧の効果、8人のプレイヤーが操作できるキャラクタと2人のボスキャラクタ、キャラクタごとに違うサウンドトラック、そしてダイナミックな動きをするコンボの数々。すべて特筆すべきものである。ゲームのイメージ

『ダーク・リフト』の『ダーク・リフト』

宇宙を舞台にするようなものすごい爆発が起こり、『ダーク・リフト』の闘いが始まった。今まで謎だった『ダーク・リフト』とは、ファンタジー的なファイターが登場する格闘ゲームと判明したのだ。このゲームの特徴は、毎秒60フレームで動く流れるようなアニメーションと、さまざまなライティングの演出によるグラフィックである。光と影と霧の効果、8人のプレイヤーが操作できるキャラクタと2人のボスキャラクタ、キャラクタごとに違うサウンドトラック、そしてダイナミックな動きをするコンボの数々。すべて特筆すべきものである。ゲームのイメージ

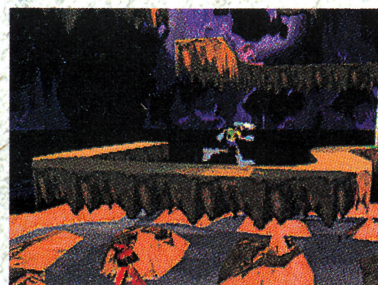


暗いイメージでありながら、美しいグラフィックがとても印象的だ



キャラクターはファンタジックな設定が

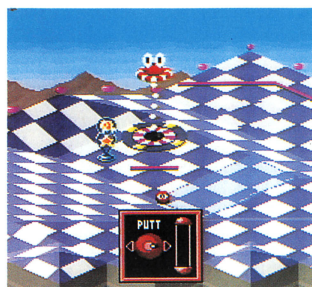
宝物はし、敵そして迷路。昔と同じ内容だけ見た目は全然違う



自分の操作するキャラクターが3D迷路を走る

サテラビューステーション

おトクなデータ放送では、あの名作『カービィボール』のもととなつた『スペシャルティショット』が放送されるぞ!!



●自分がボールになってホールを駆ける

カービィボールの前身『スペシャルティショット』。サテラビューでは国内未発表・未発表のソフトなど、めつたにお目にかけられないゲームを放送する。今回は『スペシャルティショット』だ。このゲームがSFC版の『カービィボール』のもとになったというから、おもしろさはオリジナル付き。放送日程は12/1〜97年2/1。放送時間は毎週変わるの、下の番組表を毎回チェック。

カービィボールの前身
『スペシャルティショット』



●はねるラインがわかるので、とっても便利



●見事ホールインワン。目指せ金賞!

ラインが読めるか!?

トータルスコアで争う
トーナメント開催

この『スペシャルティショット』を使ったイベントが開催されるぞ。募集トーナメントは2種類あり、トータルスコアで順位を決めるのだ。プレイヤの實力によって、4コース32ホールの『ジュニアトーナメント』と、8コース64ホールの『スペシャルトーナメント』を選ぶことができるぞ。応募するときの注意点は、2つのトーナメントを選ぶと無効になってしまうということ。どちらか一つを選ぶ。説明書といっしょにイベントのお知らせも受信すれば、詳しいルールと応募先が載っている。しっかりと読んで応募しよう。締め切りは97年1月17日消印有効だ。

64劇場結果発表

ファミマが64No.11で募集した、64劇場の結果を発表するぞ。番組内でも紹介された作品を、誌上で紹介するので次回の参考にしよう。

ファミマが64賞
サテラビュー本体
見事サテラビュー本体を獲得したのは、大阪府の林佳守君だ。これからは生でサテラビューの番組をプレイできるね。ゲーム虎の超大穴も聞いてほしいな。



ファミマが64賞
うひゃうひゃう……はへ? ころー! その君、ぜひようこそな!

●これがファミマ賞の作品だぞ
『ゲート虎賞』
ファミマが特製テレカ他
「ゲート虎賞」
神奈川県/枝川 郷司
ゲート虎賞には特製テレカほか、豪華な賞品をまとめてプレゼント。

●優秀作品
ファミマが特製テレカ
そのほか番組内で紹介されたおもしろい作品をいくつか紹介する。
「おい、見てみるヨ。原田のかあちゃん、またあんなにジャージだぜ!」千葉県/清水徳彦「イルカは居るか? オルカはおるか?」徳島県/「やつちん棒」好色男

ゲーム虎の超大穴 密着レポートの幕張

ゲーム虎の超大穴でも、11/22に募集で行われたイベント取材したので、編集部ではさらにその取材をのぞいたのだ。パーソナリティの榎田サンがいろいろなブースを荒らしまわっているシーンは都合により見せられないのが残念だが(放送を聞いた人はわかるよね)、撮影禁止の看板の前で写真を撮つてみたところ、ハチャメチャぶりはわかってもらえるだろう。取材の最中に、なんと爆笑問題が突然榎田サンに「マリオカート64で勝負を挑んできた。勝負の結果は、見事榎田サンが爆笑問題の太田サンを破って勝利したのだ。」



●マリカー対決ではみごと勝利した

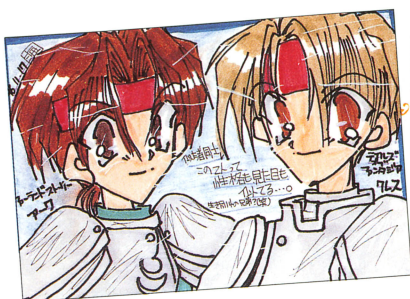


●撮影禁止と書いてある看板の前でポーズ

12月15日(土)の番組表	00	ダビスタ96・対応データG ダビスタ96・対応データH	0	00	ダビスタ96・対応データB ダビスタ96・対応データC
	00	RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・前編	1	00	RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・前編
	00	スペシャルティショット キッドクラウンのクレイジーチェイス	2	00	F-ZERO イーハートヴォ物語
	00	ソウルブレイダー アクトレイザー	3	00	セブテントリオン スーパーアレスタ
	00	スーパーフォーメーションサッカー スーパーボンバーマン2	4	00	超魔界大戦どらぼっちゃん スーパー桃太郎電鉄II
	00	BS新・鬼ヶ島 第3話 ※日曜のみ、00から榎木奈江のGE-MU の壺、20からゲーム虎の超大穴	5	00	BS新・鬼ヶ島 第4話 ※日曜のみ、00から榎木奈江のGE-MU の壺、20からゲーム虎の超大穴
	00	サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第3週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	6	00	サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第4週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
	00	凄腕STG2 実戦/バスター必勝法/TWIN	7	00	ヨッシーの「ネボンBS版 凄腕STG2
	00	決戦 ドカボン王国IV ワイアラエの奇蹟	8	00	レミングス 決戦 ドカボン王国IV
	00	すべ〜ぶ〜ぶよ F-ZERO	9	00	ワイアラエの奇蹟 スペシャルティショット
	00	ダビスタ96・対応データI ダビスタ96・対応データA	10	00	ダビスタ96・対応データI ダビスタ96・対応データD
	00	RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・完結編	11	00	RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・完結編
12月22日(土)の番組表	00	レミングス 初段 森田将棋	12	00	すべ〜ぶ〜ぶよ スーパーバレーII
	00	サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第3週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	1	00	サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第4週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

MANIAC

突然ですが、今号から編が三代目になります。内容は変わらないので、皆様、今後ともマニャックをよろしくね (ペコリ)。



マニャックテーマ画 廊下

に似た者同士

予想よりはるかに組み合わせがバラバラに投書数が一番多かったのは『聖剣3』のシャルロット。アーチエやボボイと組み合わせた人がわりと多めだったかな。



〇反則ストレスの「似た者同士」なり (千葉県/からしアンパン)

県海加
だよね
千葉
ソックリな
た動きが
た動きが



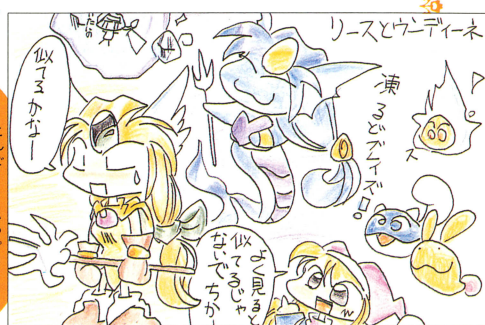
〇性格は違うやん (埼玉県/さえきともや)



〇似てるの髪型だけじゃないか!? (大阪府/黒川奈美)



〇この組み合わせは今回の一番人気かも (宮城県/浅村みな)

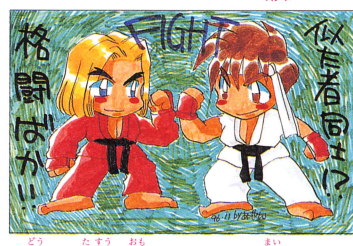


今号の一本!

〇ファンに怒られそうと思いつつ...これは似てるかも。まさに凍える寒さのシャレにも魅せられてしまった (秋田県/茶虎)



〇ほのぼのとした雰囲気にとっても気に入りました (宮城県/そーさいと)



〇同ネタ多数と思いきや、この1枚だけだったリュウ&ケンコンビ。格闘モノの定番だと思っただけとなー (神奈川県/あーやん)

点の勝利ですね! 東京都/のーみ



〇なるほど、ポーズつてのも面白い。着眼



〇タイトルの英訳が勉強にもなって、一石二鳥かも (愛知県/みらさき欄様)

オレの歌を聴け!

とにかくゲームの音楽にちよつとも関係ある話なら、なんでもOKのコーナーです。心の一歩的な音楽。オイラが初めて自分のお金で(友達から買っ、2ヵ月半くらいかかって自分の手でクリアしたゲーム「DOOM」の音楽。まず気に入ったのが復活の呪文を入れる時の音楽「LOVE SONG」探して。ありやもう2回くらいは聴いたはず。それからムンブルク王女を仲間に入れる前の曲。あれも好きだなあ。そしてEDに流れるこの道。わが旅。あれはもう感動もんだ。(福島県/リディン)



〇EDの曲っていうのは、かなり大きく評価の対象になるよね。最後は感動させて欲しいもんです (北海道/ぼろろ)

〇「この音楽に耳をかたむけて下さい。地球の声を思い出して下さい...」ゲームもいけど、MUSICは同じ位...それ以上にいいです! 4年ほどEDは感動の嵐! 音楽と画面がピッタリ合ってます。by (ぼろろ)

〇「ルドラの秘宝」の音楽がめちゃくちゃよいです! 本当に好きなんですよ、これ。ストーリーに合った、悲しい音楽と、くじけないうえさよという「明るい音楽」が、本当によく組み合わせられていて、感動的です。CDはもっといいんだろな... (愛知県/タクトイクス)

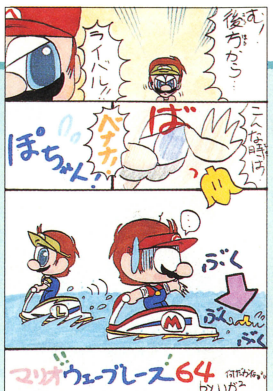
〇「悲しい場面」に悲しい曲で、普通当然に思っかもしないけど、本当にその場面にしっくりくるBGMってなかなか出会えないもの。その点「ルドラ」の読者評価は高めです。〇私のオススメは「Sa-Ga 1」の全曲が入った2000円という安さ。おとくですよ。GBの曲なのにスゴイカッコいいのや、やさしくてキレイな曲もありマス。個人的に好きなのは「エピソード」涙を拭いて「安らぎの大地」ステスロスかな? 一度はみなさんも聴いてみて下さいね。〇そういうのはGBの投稿はスゴく少ないなあ。CD化されるものもないし...音源はちよつとショボくても意外な名曲って多いと思っただけ。

4 コマアツク

気になやームにひいひい三味

掲載時はハガキの端の方の文字が切れてしまうので要注意！特にマンガの場合、セリフが読めなかつたらネタが良くてボツになっちゃうので、文字の位置と大きさは気をつけてね。大半の投稿はこれがボツの原因なのだ。文字は大きく、見やすくね！

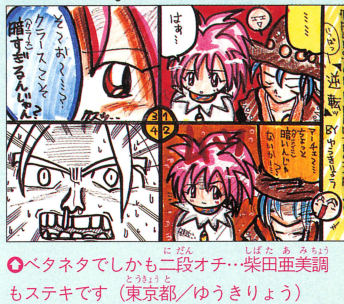
新作はやや「マウエラス」より。だいぶ誤解がありますが（新潟県・雷電様）



これが「ウェーブレース」でジャマがでない理由!!（千葉県・いがり）

ムチャするロックとサイケでシュールなセリスにメロメロ。迷わず今号のイチ押し！（秋田県／ばらさ）

オチの加害者2人の目つきに、タダならぬものが…（千葉県／本内アモイ）



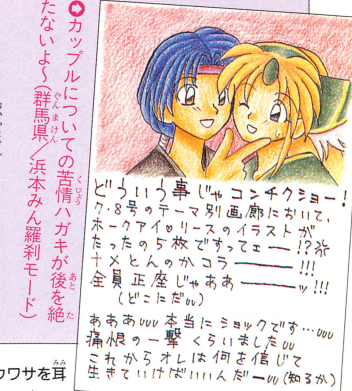
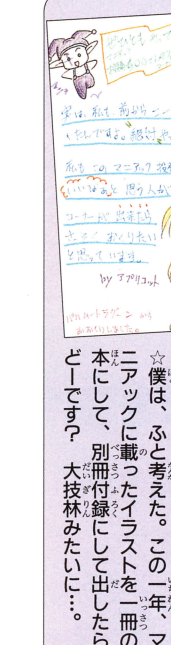
おハガキマニアの園

このコーナー、文字ネタ中心と言いつつも、イラスト投稿と文章投稿が半々くらい。今の所、文字ネタの方が比較的載りやすくなっています。文字もヨロシク。

☆この部屋、のうじをうじて、ロラリカセをうじている時に手ですばらせて見事SF00の上にガシャン。リセットボタンがへこんで全然うつまなくなった。分解して直してやる、と思ったが、特殊ネジみつけた。結局新しいのを買ハメになったのですが…。みんなも気をつけよう。（徳島県・青まむし）

☆本人にはケガはなかつたのかな？足に落としたら大変だもんね。家では、ハムスターにコードをかじられたり、フェレット（イタチの仲間）にN64のリセットを押されたら、ガバガバ騒いで（泣）。そうそう、分解は絶対やっちゃダメだぞ！☆最近思う。おっさんジジイ含むイラストが少ない。例をあげる。と「デイルス」のモリスンとか「スターオーション」のロニクスとか。両方ともイラストが載っているのに少ない。モリスンは重要とはいいたいですが、ロニクスはイリア同様に重要。なのに10号までイラストが9回も載っていないッ！おっさは白黒も載っているのにッ！

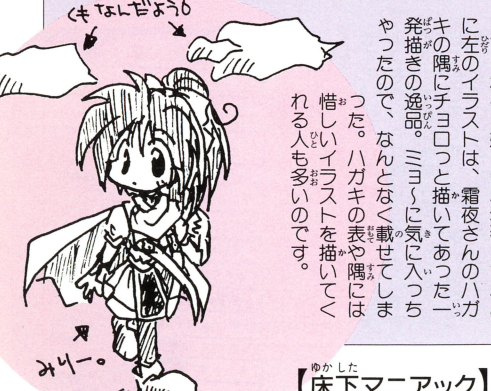
☆数々が集まってきたら、小特集でもやってみようと思ってます。ファンコールって多いんだよね（茨城県／アプリコルト）



カンパルについての苦情ハガキが後を絶たないよ（群馬県・浜本みん羅利モート）

☆うーん、これはつまりはアンケートの順位が上がってこないとな（P.70のアシね）。マニアックの順位って真ん中くらいなんで、付録も増ページもちょっと難しそうな感じですが、編集長、どないなんでしょう？☆RGBマニアックに投稿している人に質問！それは自分が投稿しているのを親は知っているのか、ということ。ちなみに私は親に内緒で投稿しています。しかも今年受験生なので、もし知られたらとてもヤバイ！親に内緒で投稿している人、ほかにもいますか？（徳島県／霜夜りるる）

☆隠れ投稿者って、けっこう多いんです。受験中とでもいって、親御さんのチェックも厳しければ、親御さんといえは受験シーズンも追い込みだけ、受験投稿者のみんな、勉強がんばってね。でも思えばには投稿してくれと嬉しいな（笑）。ちなみに左のイラストは、霜夜さんのハガキの隅にチヨロと描いてあった一発描きの逸品。ミヨに気に入っちゃった。ハガキの表や隅には惜しいイラストを描いてくれる人も多いのです。

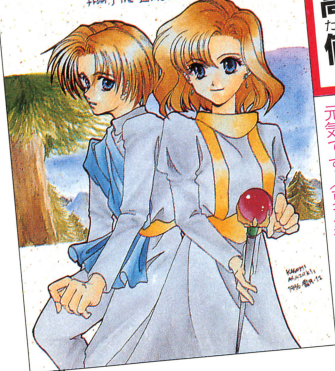


【床下マニアック】

☆投稿にイラストボードを使用しても大丈夫でしょうか？ボードは印刷に向かないというウサを耳にしたので…。（神奈川県／上海りるる）

YUBLO & YUMNA

from Fire Emblem



今号の
最高値

色のボカシかたが絶妙！
ちよっと変わった紙を使っている
のも技アリ「FE」もまだまだ
元気です (東京都/朝月香澄)



●独特のタッチと色使いがポイント高し！ (北海道/ギャッパ)



紳士淑女の社交場 マニアク画が廊

●あたたかい色調のリース&ホ
ークアイのツインショット。合作
なんだね (愛知県/白狐&水月)

●見てる方まで元気が出そうなイ
ストだね (山形県/FALCON)

●かわいい娘にこんな
顔されて、グッとこ
ない奴がいるだろうか？
(愛知県/蒼月ひかる)

●ちよっと変わった色使いが
気に入りました。わりとい
感じ (埼玉県/ゆづり)



Is this love?

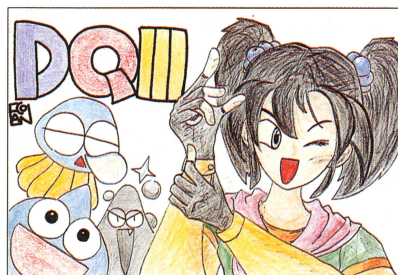
ふたーちゃん
かいあーちゃん



●いやにファンキーで、インパクト大なお
ハガキでした (神奈川県/龍花月かれん)



●いやいや、緑を基調にしたキレイな色
使いだと思うよ (宮城県/結城優夢)



●デカすぎ笑。いやも、編さんの大
好きです (北海道/よつすい木破)



●リアルタッチって珍しい。ちとタンピー
入ってるかも？ (山口県/浅倉あ〜みん)



●かわいいうるにこんな
顔されて、グッとこ
ない奴がいるだろうか？
(愛知県/蒼月ひかる)

●ちよっと変わった色使いが
気に入りました。わりとい
感じ (埼玉県/ゆづり)



Sanlax
Riza Pure

あて先はこちらっ！

新スタートの床下マニアク
フは気分が分かって選んでるので
「床下」で送ってなくても
OK。別に狙ってなくてもい
いけど、97年3月号の
「床下」画廊のお題は「10年
後」の締め切りは97年1月6日。
のんびり描いてくださいな
な。あて先は〒105 東京都
港区東新橋1-16 T.M
ファミマ64編集部 RGB
マニアク係各コーナーまで。



〒105 東京都港区東新橋1-16
ファミマ64編集部 RGB
マニアク係各コーナーまで

●あて先って、密かに競争率ナンバーワン
かも。掲載一枚だし (愛知県/中村オセロ)

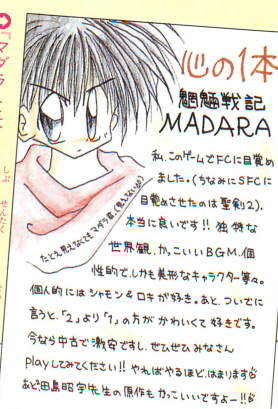
127

【床下マニアク】

▷みんな、1回にどれくらいハガキを出しているんですか？ (千葉県/利那の六)
●多い人は1号10枚くらいかな？ でも多いほど載りやすいワケじゃないからね。

心の本

忘れられない思い
出の本、もっと広
く知られて欲しい一
本。そんな大事な
ゲームを紹介して
もらうコーナーです。
私の心の本は、
FCの「オホツク
に消ゆ」です。私は
アドベンチャー、特に推理ものの大
ファンなのですが、中でもこのゲー
ムは印象に残ってます。ゲームとい
うよりもキャラクターが大好きで、完
全にその世界に入ってしまったほど
です。ゲームが進むにつれ恋愛感情
が出てきて、ボスは真希子と好きに
なれた。真希子は後の事を思っ
て、影で見守る事に。ゲームを
やっていて、とてもせつなくなりま
した。特に成金のシーンで真希子を
救出した時は、後に真希子とそれ
たみたいでせつなかった。でも2人
を見てるとかわいかったです。エ
ンディングで2人の結婚式の写真が
送られてきたとき、体の力が抜けて
しまいました。そして刑事に「ひょ
っとしてボスも真希子さんが」と
聞かれた時、後に負けたなって思っ
たと同時に「お幸せに」と思いま
した。オホツクに消ゆの続編に期待し
ています。 (鳥取県/森本直樹)



心の本
超絶戦記
MADARA
私、このゲームでFCに目覚め
ました。(ちなみにSFCに
目覚めたのは聖剣2。
本当に良いです!! 独特な
世界観、おこしいBGM、個
性的でしかも美麗なキャラクター等々。
個人的にはシャモンロギがキラキラ。あと、ついに
言う「2」より「1」の方がかわいくて好きです。
今号り中絶で敬愛です。せめてみなさん
playしてみてください!! やめばやめばはまりやす
いので鳥取県立大学の原稿もわかっていてすー!!

●マダラとはまた波に選抜 (愛知県/聖神邪
が好きです (北海道/おながとり)

も聞かないし。とりあえずはN64の
「金田」少年の事件簿」に期待かな。
私の心の本は、もちろ「聖剣」
シリーズです。「2」のエンディング
は、もう感動して一人部屋のかたず
みで泣いてました。でも、やっぱり
一番は「3」の6号の「みらさき欄
楼さん、9号のらびらびさん、さす
がです。私もそう思います。すば
らしいキャラクター、人の心を動かす
ストーリー……。いいですね。あ
んなすごいゲームが、他にあってし
ょうか？ ちなみに、私もホークアイ
超ラブです♡ すっごくかっこ
いいですね♡ ジェシカってほ
しい!! (北海道/ゆきのちよ)

超新作 先取り 大作戦

さくいん

●ニンテンドウ64

雷のごとく
～超高速囲碁～128

ドラえもん
のび太と3つの精霊石129

麻雀64129

●スーパーファミコン

ふね太郎128

画面はすべて開発中のものです

超新 ソフトの 先取り 情報をお届け

いらいすることなく快適なスピードで

いかづち

雷のごとく

～超高速囲碁～

N64

囲碁

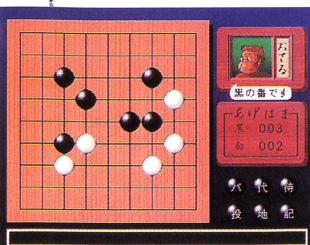
セタ

'97年4月発売予定

9800円

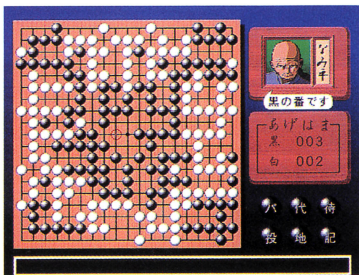
32M

優れた思考ルーチンを搭載し、コンピュータによる待ち時間が少なく、快適に遊べる囲碁ゲーム。「登竜門」といった勝ち抜き戦や、登場キアラクタ6人との対局がで、戦況によって相手の表情が変わるのでうまく読み取れば優位に戦術を立てることもできる。また相手の強さを設定できるので初心者から実力者まで幅広く遊べるぞ。

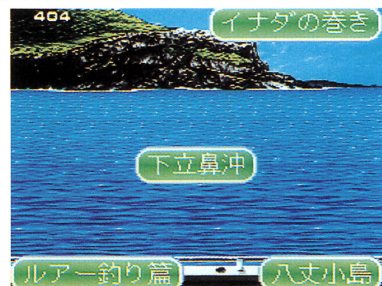


●相手のレベルは5段階、ハンデは10段階とプレイヤーに合わせた強さの相手と対局できる

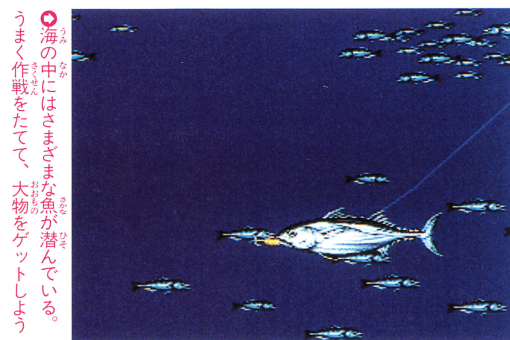
●勝ち抜き戦の「登竜門」モードでどこまで勝ち抜けるか。自分の囲碁の実力を試すチャンス



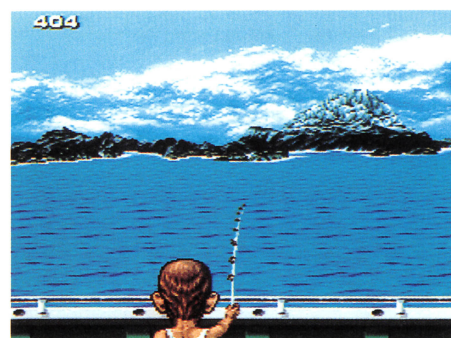
●今までの囲碁は思考時間が長く、とっつきにくかったがN64ではどれだけ短くなるか!?



●伊豆諸島の釣りの名所を巡るの船釣り開始



●海の中にはさまざまな魚が潜んでいる。うまく作戦をたてて、大物をゲットしよう



●伊豆沖合の美しい景色をバックにのんびりと沖釣りの楽しさを満喫できちゃう



●最近人気のルアー釣りも楽しめるのだ

ふね太郎

SFC

釣り

ビクターインタラクティブ
ソフトウェア(パックインソフト)

'97年2月発売予定

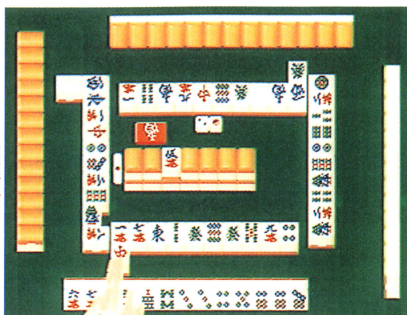
価格未定

16M+64KRAM

波に揺られて沖釣りだ! 大物を捕らえろ

「深さ」によってもいる魚が違ってくるので、プレイヤーは釣り場、水深、魚の特性などを考慮した上でルアー釣りや餌釣りなどを選択して大物をねらうことになる。

○イカサマなしで正々堂々と4人打ち麻雀を堪能しよう。どんなやつが相手だ!

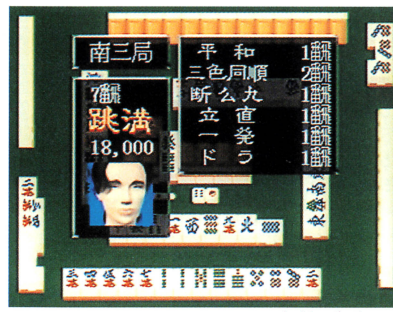


○対局相手となるのは大学の教授や同期の学生たち



単位制の大学モードで学びながら対局を!

麻雀の大学に入学し、対局することによって単位を習得して優秀な成績で卒業を目指す。大学には約40種類のカリキュラムが用意されていて、規定数の対局をこなして、良い評価をもらえれば単位習得となる。評価の対象は勝ち負けだけでなく、和了率や立直率、半荘内にどれだけの役を作るかなどさまざまなものがあるぞ。



○あがればイッってわけじゃない。内容が大事だぞ

麻雀64

N64 マージン 麻雀

光栄 発売日未定
9800円
容量未定

人気ソフトの
最新情報を
お追っかけ!

超新ホーミング

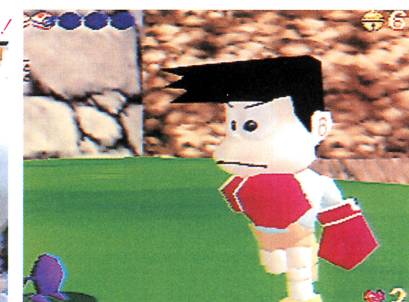
○後ろからやられてドラちゃんも仰天



○ジャイアンへのひどい歌がダメージ攻撃として役に立つのだ!



○のび太は射撃が得意なの、みんな知ってた?



○男らしい顔でグローブをふりまわすスネ夫



戦闘の緊張が伝わるドラえもんたちの表情

ドラえもんたちを操作してさまざまなひみつ道具を使い、敵と戦いながらステージをクリアしていくアクションゲーム。敵と戦うドラえもんたちの表情に変化がみられるようになり、攻撃している勇ましい姿やダメージを受けたときの痛そうなお表情など、戦闘中の雰囲気もより伝わってくるようになっていて、またギリッとした表情でビストルのねらいをつけるのび太やジーンマイクから音符を放つジャイアンなど、ドラえもんたちが攻撃しているシーンもより動きのあるものになってきたぞ。

ドラえもん のび太と3つの精霊石

N64 アクション

エポック社 発売日未定
'97年3月発売予定
9800円
64M



泣く子も逃げる
リサイタル!!



新作ゲームカレンダー

発売日未定	ミッション・インポッシブル ビクター インタラクティブ ソフトウェア (バックインソフト)	未定
	ヒューマングランプリ (仮称)	ヒューマン 未定
	64大相撲 (仮称)	ボトムアップ 未定

スーパーファミコン

12月19日	すごろく 銀河戦記	ボトムアップ	6980円
20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	アスキー	8800円
	G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	7980円
	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	7500円
	ピノキオ	カプコン	7500円
	西陣パチンコ3	KSS	7800円
	Cu-On-Pa SFC	T&Eソフト	6800円
	ボンバーマンビーダマン	ハドソン	5980円
27日	マスク ヴァージンインタラクティブエンターテインメント		9800円
	実戦パチスロ必勝法! TWIN	サミー工業	5980円
	ニチブツコレクション2	日本物産	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
'97年1月上旬	プロ野球スター	カルチャーブレーン	6800円
15日	アルカノイド・Doh It Again	タイター	4980円
17日	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	T&Eソフト	7980円
31日	ガンブル	アスキー	8000円
	ピキーニャ!	アスキー	6800円
	ミランドラ	アスキー	7800円
下旬	プロ麻雀 兵(つわもの)	カルチャーブレーン	6980円
未定	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	6980円
'97年2月28日	スーパーボンバーマン5	ハドソン	6980円
下旬	糸井重里のバス釣りNo.1	任天堂	6800円
未定	ふいね太郎 ビクター インタラクティブ ソフトウェア (バックインソフト)		7800円
'97年3月中旬	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～	日本シスコ	未定
下旬	プロ野球 熱闘ばするスタジアム	コナツジャパンエンターテインメント	6800円
未定	ダークロウ	アスキー	8000円
	同級生2	バンプレスト	7980円
発売日未定	あかすの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ああっ女神さまっ	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー		
		コナツジャパンエンターテインメント	9980円
	リングにかけろ	日本コンピュータシステム (メサイヤ)	未定

ゲームボーイ

12月13日	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	イマジニア	2050円 (込)
	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	イマジニア	2980円
	〔13色〕 ぼけっとぶよぶよ通	コンパイル	3900円
	〔13色〕 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!	バンダイ	4500円
20日	〔13色〕 ミニ4ボーイ	Jウィング	4980円
	〔13色〕 みどりのマキバオー	トミー	3900円
	〔13色〕 ボンバーマンGB3	ハドソン	3980円
	〔13色〕 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	バンダイ	3980円
21日	〔13色〕 スヌーピーの はじめてのおつかい	コトブキシステム (ケムコ)	3980円
27日	〔13色〕 スーパーチャイニーズファイターGB	カルチャーブレーン	3980円

ニンテンドウ64

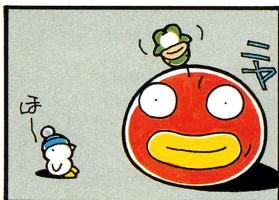
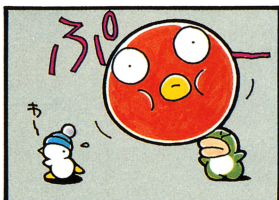
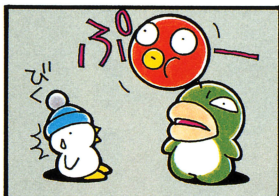
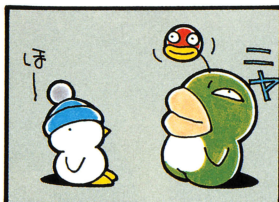
12月14日	マリオカート64	任天堂	9800円
20日	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	9980円
	実況Jリーグパーフェクトストライカー	コナミ	9800円
	麻雀MASTER	コナミ	9800円
'97年1月31日	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
'97年2月28日	実況パワフルプロ野球4	コナミ	9800円
未定	Jリーグダイナマイトサッカー64 本格4人打ち The 麻雀64 (仮称)	イマジニア	9980円
'97年3月下旬	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジェンバイア～	任天堂	9800円
未定	ブラスト ドーザー	任天堂	9800円
	テュロック	アクレイドジャパン	9800円
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	9800円
	レブ・リミット	セタ	9800円
	ワイルドチョッパーズ	セタ	9800円
'97年4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
'97年5月未定	森田将棋64	セタ	9800円
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円
'97年6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	9980円
'97年11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	9800円
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	9800円
発売日未定	シムシティ2000 (仮称)	イマジニア	未定
	3D格闘 (仮称)	イマジニア	未定
	麻雀 (仮称)	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルティル (仮称)	イマジニア	9980円
	リーズン (仮称)	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	未定
	JリーグLIVE64		
	エレクトロニック・アーツ・ビクター (EAV)		未定
	ヘクセン	ゲームバンク	9800円
	麻雀64	光栄	9800円
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム (ケムコ)	9800円
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	9800円
	実況ゴルフトーナメント'97 (仮称)	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	超時空要塞マクロス Another Dimension (仮称)	トミー	未定
	ウルトラドンキーコング (仮称)	任天堂	未定
	エフゼロ64 (仮称)	任天堂	9800円
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	9800円
	クライマー(仮称)	任天堂	9800円
	クリエイター (仮称)	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ゴルフ(仮称)	任天堂	9800円
	ジャングル大帝	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2 (仮称)	任天堂	未定
	スターフォックス64	任天堂	9800円
	〔64DD〕 ゼルダの伝説64 (仮称)	任天堂	未定
	バギーブギー(仮称)	任天堂	9800円
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	9800円
	〔64DD〕 MOTHER3 (仮称)	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定
	サッカー64(仮称)	ハドソン	未定
	新日本プロレス 闘魂炎導 Brave spirits	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮称)	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定

次号予告

年末発売の大作ソフト群を総なめ攻略!!『マリオカート64』は一步先を行くドリフト技をとことん究める。『実況Jリーグ』はテクニカルサポート、『超空間ナイター』は待望のパ・リーグ選手データ公開。ほか『ドラクエIII』『ミニ四駆』など実用性重視の記事を満載!!

1997 No.1・2合併号1月10・24号

12月27日発売



●発売未定となっていた任天堂のN64タイトル「スターウオーズ・シャドウズ オフ ジェンバパイア」が'97年3月下旬発売予定となった。N64用の周辺機器「NINTENDO 64振動バック」と発売時期は同じになる予定。

●3月発売を予定していた任天堂の「スターフォックス64」の発売日が延期、発売日未定となった。

●タイトーがGBで「タイターバラエティーバック」を発表。これは以前GBで発売されたソフトを一本にまとめたもので、収録作品は「エレベーター・アクション」「ザ・ガイア」「チェイスH.Q」「パルポブルジュニア」の4種類だ。

●やのまん(やのまんゲームス)がGBで「スーパ」を発表。シューティング要素を含んだアクションパズルだ。

はみだし早耳情報

12月27日	テトリス プラス	ジャレコ	3980円
	〔13色〕スーパーブラックバスケット	スターフィッシュ	4980円
	〔13色〕名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	バンダイ	3980円
'97年1月25日	〔13色〕カービィのきらきらきっす	任天堂	3000円
下旬	スーパ	やのまん (やのまんゲームス)	3000円
'97年2月1日	〔13色〕ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウオッチコレクション)	任天堂	2800円
28日	タイターバラエティーバック	タイトー	3800円
未定	〔13色〕ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!	アスキー	5500円
	〔13色〕シェラザード伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
	〔13色〕麻雀伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
	チャルボ55	日本システムサブリ	3800円
発売日未定	〔13色〕ポケットモンスター2 金	任天堂	3000円
	〔13色〕ポケットモンスター2 銀	任天堂	3000円

バーチャルボーイ

発売日未定	スターシード	コナツツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン	コナツツジャパンエンターテイメント	5800円
	Out of the Deathmount (仮称)	Jウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	パウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円

ゲーム機本体・周辺機器

'97年3月下旬	NINTENDO64振動バック	任天堂	1400円
発売日未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

12月20日	花札 実戦競艇	イマジニア	5980円
	〔ゲームボーイ〕	イマジニア	5980円
12月22日	スペースインベーダー	タイトー	3000円
未定	ボンバーマンコレクション	ハドソン	3900円

カレンダーの見方

6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円
発売日	タイトル	メーカー	価格

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、〔64DD〕とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ(仮称)専用のものです。

ファンタの応募シールでNINTENDO64が当たる!

●Aコース[応募シール15枚]ゲーム機本体(毎月抽選で全国150名様)

●Bコース[応募シール5枚]ゲームソフト(毎月抽選で全国1,500名様)

●ゲームソフトについては右記のファンタTVゲームダイヤルで確認し、必ず希望ソフト名をご記入ください

●応募方法 ファンタ製品についている応募シールをご希望のコースの規定枚数分集め、市販のハガキに応募シールをしっかりと貼ってご応募ください。ご応募の場合は郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、性別、希望賞品(Bコースの場合は希望ソフト名)を裏面に必ず明記してください。お一人様何通でもご応募いただけますが、1通につき1口に限らせていただきます。抽選 毎月月末を締切とし、翌月の下旬に抽選を行います。当選発表 賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。応募先 〒149-31東京中央郵便局「ファンタ NINTENDO64プレゼント」係 応募締切 1996年12月31日(火)(当日消印有効)対象製品 応募シールのついていない全ファンタ製品(一部対象外の製品もあります)



ファンタTVゲームダイヤル

札幌 011 261 6464
仙台 022 261 6464
東京 9/30をもって終了いたしました
名古屋 052 962 6475
大阪 06 373 6464
広島 082 264 2264
福岡 092 262 8864

※電話番号をよくご確認ください。
下記地域では、ご好評のうちに9月30日(月)をもって終了いたしました。ありがとうございます。
(東京、神奈川、千葉、埼玉、栃木、群馬、茨城、新潟、静岡、山梨)
コカ・コーラ ボトラーズ
●あきさんの資源化にご協力ください。
FantaはファンタはThe Coca-Cola Companyの登録商標です。
●および NINTENDO64は任天堂の商標です。

ついにサッカーゲームはここまでリアルになった。

Jリーガーたちの迫力あるアクションを

モーションキャプチャーで忠実に再現。

N64だからこそ到達した抜群の操作性と臨場感あふれる実況。

史上最強の実戦感覚Jリーグサッカー、いまキックオフ！

- Jリーグ公認。'96シーズン対応。16チーム、1チーム16人の選手、16競技場がすべて実名で登場。
- 多彩な戦術を可能にするフォーメーションエディット、作戦設定、マーク設定。
- 3Dスティックで選手の動きを自由自在にコントロール。
- シーズン中のトレードに対応。また、ドリームチームが作成できるトレード機能。
- オリジナルの選手が作れる選手作成機能。
- プレシーズンマッチ、リーグ戦、トーナメント、シナリオ、トレーニング、PK戦など豊富なプレイモード。



●実況 清水大輔（TBSアナウンサー）●4人同時プレイ可能



N64 および NINTENDO 64 は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO

最新情報はコナミテレホンサービス
東京 03 (3436) 2277 毎月第2・4月曜
大阪 06 (455) 0477 内容一新!!

インターネット情報サービス
ホームページアドレス
<http://www.konami.co.jp>



KONAMI

What is Mah-jong for you?



© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

実践感覚を追求した麻雀ゲームの決定版!!

実力や打ち筋の違う思考ルーチンで手作りする19人の対戦相手。さらに性格や癖までも表現して、実戦での微妙なかけひきを再現。自然なツモの流れ、ポリゴン駆使したグラフィック、多彩な環境設定。多くの機能を搭載した親切設計で、ビギナーから上級者まで本格麻雀が楽しめます。

- フリー対戦モード
- ストーリーモード
- バトルモード
- クイズモード の充実の4モード搭載!!

▶「麻雀MASTER」は牌の積み込み、思考ルーチンに関してプレイヤーが不利になるような、プログラム操作を一切行っていない本格麻雀ゲームです。



N64用ソフト第2弾!

12月20日発売 メーカー希望小売価格 9,800円(税別)



N64 および NINTENDO 64 は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン ☎フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前10:30～12:00/午後 1:00～5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。



じっ きょう

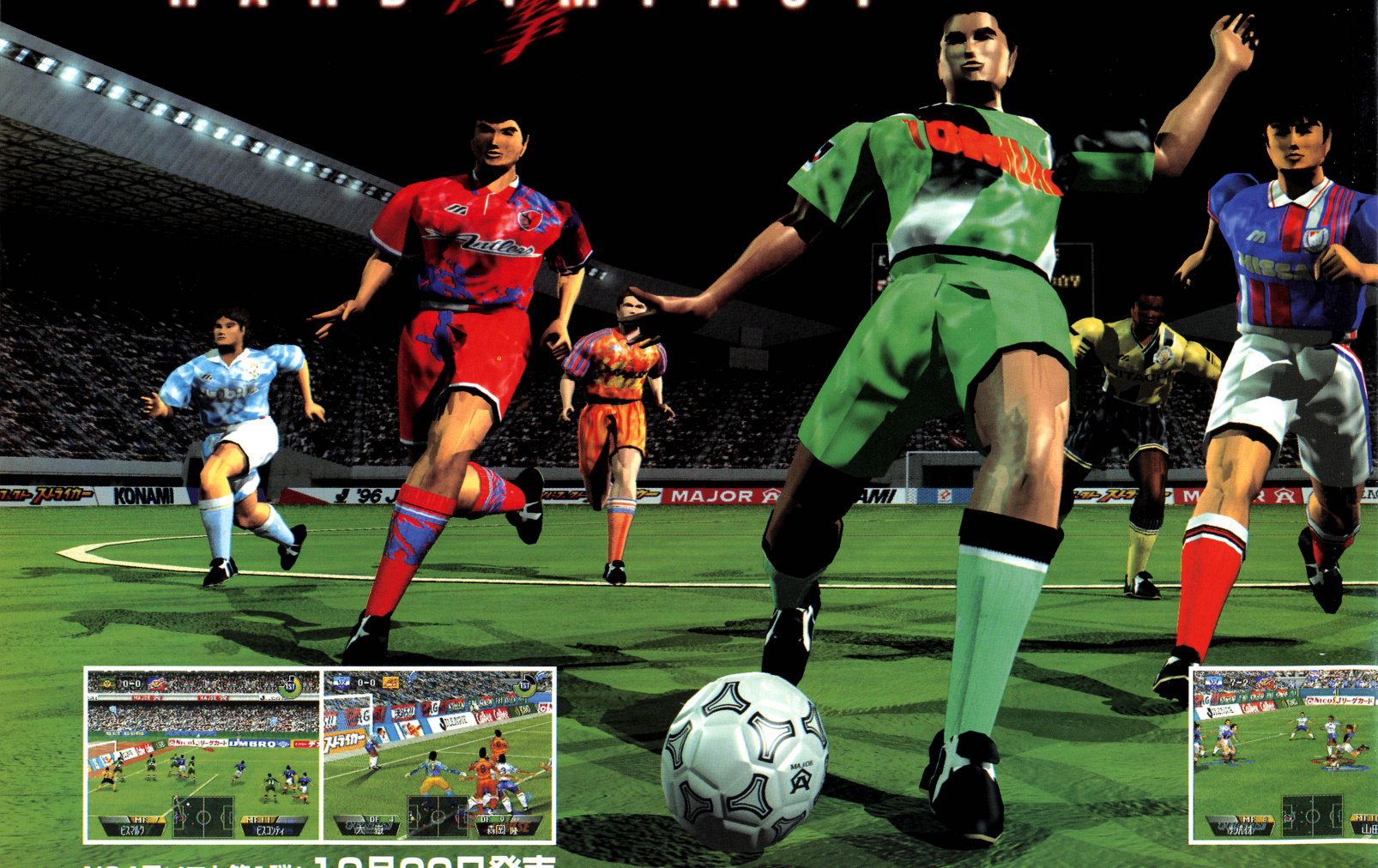
実況 J.LEAGUE

リーグ

リアル足元 スライカー™

© 1996 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

HARD IMPACT



N64用ソフト第1弾! 12月20日発売

メーカー希望小売価格 9,800円 (税別)



コナミ株式会社

本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/宮崎出張所



キミのベストタイムを持って、
お店に急ごう!! うれしい
プレゼントがもらえるぞ。

マリオカート64
発売記念

タイトルリアルキャンペーン

12/14(土)
2/2(日)

ウキウキ
その1

マリオサーキットコースの任天堂公認タイム(1分30秒00)を
クリアすると、お店から、ライセンスカードをプレゼント。

ウキウキ
その2

抽選で、「オリジナルゴールドコントローラ」を
10,000名にプレゼント。

<詳しくはファミコンテレホンサービスで> 札幌 011-612-4144
東京 03-3540-9999 名古屋 052-586-3000
大阪 06-376-3355 岡山 086-255-2130

N および NINTENDO 64 は任天堂の商標です。

